
Súper Póster oficial de la película Mortal Kombat
Año 2 Nº 22 · $ 9.90.-
EDITORIAL NEWCO
TOP Kids CLUB
Juego del Mes SNES:
DONKEY KONG COUNTRY 2
SURF
Pasión por las Olas
NOVEDADES
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
SHINOBI LEGENDS
RESIDENT EVIL
MEGAMAN X3
TATUAJES:
Una de piratas
Más trucos del MK3
Shang Tsung MK3
Enemigo & Aliado



Si Querés



...DEJAR MENSAJES PARA EL PROGRAMA.

... PARTICIPAR DE LOS SORTEOS Y CONCURSOS.

... ANOTARTE PARA PARTICIPAR EN LOS COMBATES.



... DEJAR TRUCOS O PEDIRLOS...

llamá a la linea TOP KIDS

0-600-12344

Valor del minuto $ 0,45 + IVA.Válido únicamente para centrales digitales de Capital Federal y Gran Buenos Aires.



EDITORIAL NEWCO

STAFF
Editor responsable
Julio Miarnau
Director
A. Miarnau
Redacción
Vicky
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regalado
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Fotografía
Norberto Gardella
Asesoría Técnica
Jorge Smoler
Fotocromía
Save As...
(Esmeralda 479- 4°-
Tel. 325-9142)
Impreso el 20 de diciembre de 1995 en los talleres de Editorial Perfil s.a. (California 2715/31 Cap. Tel.: 3027050/0041 al 44)
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377)
Colaboradores
Tef-As
Los Tres Mosqueteros:
Nicolás, Esteban y Cristian
Corrección
Melanie
Archivo
Sebastián

N° de Propiedad Intelectual 37?521

Se adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.



EDITORIAL

NO, NOSOTROS NO NOS ANDAMOS CON CHIQUITAS.

Cuando dijimos que íbamos a empezar el año con todo, lo dijimos en serio. Y bueno, aquí estamos: con este número especial "año nuevo" de Top Kids que, intentamos, conquiste tu duro corazón. ¿Que qué hay de nuevo? Hay más notas, nuevas secciones, mayor y más detallada información de todo lo que vos querés saber. Eso sí, con las últimas, últimas noticias sobre games para que vos, como siempre, te enteres antes y mejor en tu revista.
Ahora, el que juzga sos vos. La idea es que llegar a la última página de Top Kids te resulte tan emocionante como alcanzar el último nivel del mejor y más excitante videogame.

El Dire

SUMARIO

GAME DIRECTORY

NOTAS Y SECCIONES




Shang Tsung MK3
ENEMIGO & ALIADO
4
PERSONAJE
TOP Kids

El astuto Shang Tsung regresa al kombate y lo hace rejuvenecido, con nuevos trucos y una larga melena. Si querés saber más, leé de inmediato las próximas líneas.

Shao Kahn ha sido derrotado en el Mortal Kombat II y en su caída ha arrastrado, como no podía ser de otra manera, a su fiel ladero, el hechicero Shang Tsung.
Todos pensábamos que, en esta tercera parte del kombate, Shang Tsung no sería de la partida. Sin embargo y cuando nadie se lo esperaba, un guerrero de larga melena y con la capacidad de tomar la forma de todos sus oponentes, apareció en esta nueva versión del MK dispuesto a ganar su parte, por un lado y a cobrar venganza, por el otro.

Haciendo memoria

¿Cuáles son las diferencias entre este nuevo Shang Tsung y aquel que conocimos en el Mortal Kombat I y II? En la primera parte del kombate, era el personaje final del juego y su apariencia era similar a la de un vetusto y viejo brujo. En esta versión, es el delegado de Shao Kahn al mundo real para poder gobernarnos.
Al ser derrotado en el MK I, vuelve al reino del Outworld para ser ejecutado. Mediante súplicas y ruegos ante el maligno emperador, logra conseguir una nueva oportunidad que, finalmente, le es otorgada. Asimismo, Shao Kahn también le ha dado la posibilidad de recuperar su juventud. De esta ma-



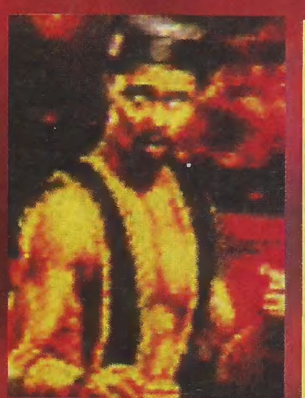
nera, Shang Tsung entra en el torneo como un luchador más para servir al emperador.

La verdad y nada más que la verdad

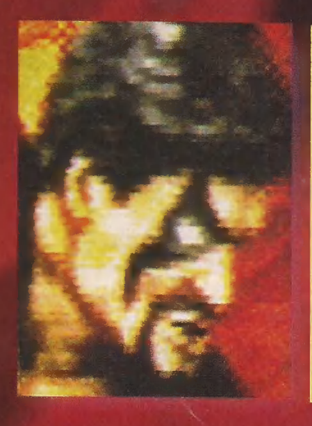
Pero lo que nadie sabía en ese momento, era que en realidad Shang Tsung también tenía sus propios intereses, más allá de los del amo que había prometido servir. ¿Por qué servirle en bandeja la posibilidad a Shao Kahn de convertirse en el amo del mundo cuando, en realidad, él mismo podría desempeñar -y muy bien-, el mismo rol? Te lo contestamos: Shang Tsung intentó engañar a todos los luchadores haciéndoles creer que él seguía siendo el mismo fiel escudero del emperador de siempre. De esta manera, el ahora joven hechicero, oculta sus verdaderos -y temibles- planes. ¿Cuáles son sus proyectos? Convertirse él mismo en el amo y señor de todo y de todos.

Los tiempos que corren

El MK II finalizó y Shang Tsung fracasó en sus planes debido a que los enviados de la tierra real lograron acabar con todas las fuerzas del Mundo Exterior. En consecuencia, Shang Tsung también fue derrotado.
Hasta que se inicia este nuevo MK 3. En esta oportunidad, Shao Khan vuelve más poderoso que nunca y el hechicero regresa sin haber abandonado aún sus ambiciones de poder. Este nuevo Shang Tsung posee nuevas facultades. Sus intenciones, sin embargo, siguen siendo las mismas: convertirse en el amo total del Mortal Kombat 3.



Shang Tsung y su look en el MK II. Como te contamos antes, esta es su apariencia luego de haber sido perdonado por su amo.



Aquí lo vemos con la apariencia del MK 3. Además, tiene nuevas fatalities y animalities.

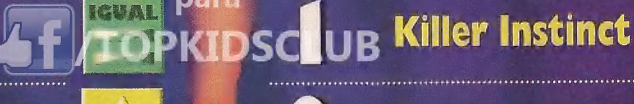


En esta imagen, los dos Shang Tsung -uno de rosa y otro en el marrón original- utilizando el nuevo poder que sorprende al enemigo. Para hacerlo, tenés que apretar adelante, adelante, atrás, atrás y después, apretar el botón de patada baja.





SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

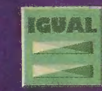


1. Mortal Kombat 3 — IGUAL
2. Donkey Kong Country 2  — SUBE
3. International Superstar Soccer Deluxe  — SUBE
4. Yoshi´s Island  — IGUAL
5. Earthworm Jim 2  — ENTRA
6. Killer Instinct  — BAJA
7. Megaman VII  — SUBE
8. Doom  — SUBE
9. Capitán Comando  — SUBE
10. Primal Rage  — ENTRA

SONY PLAYSTATION

1. Toshindem  — ENTRA
2. Mortal Kombat 3  — BAJA
3. Tekken 2  — BAJA
4. Air Combat  — IGUAL
5. Rige racer 2  — ENTRA

GAME BOY

1. Killer Instinct  — IGUAL
2. Earthworm Jim  — ENTRA
3. Street Fighter  — BAJA
4. Donkey Kong Land  — BAJA
5. Batman Forever  — ENTRA

MEGA

1. Mortal Kombat 3  — IGUAL
2. Comix Zone — IGUAL
3. Booger Man  — ENTRA
4. Fifa ´95 — IGUAL
5. Batman and Robin  — BAJA

GAME GEAR

1. Earthworm Jim  — SUBE
2. Mortal Kombat II  — BAJA
3. Sonic 2  — ENTRA
4. NBA Jam  — SUBE
5. Alladin — BAJA

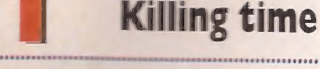
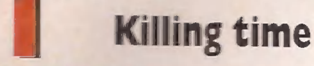
PC

1. Mortal Kombat 3  — SUBE
2. Destruction Derby  — ENTRA
3. Warcraft 2 — BAJA
4. Magic Carpet 2  — BAJA
5. Wipe out — BAJA





3 DO

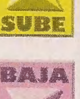
#	Juego	
1	Killing time	SUBE
2	Blade Force	BAJA
3	Gex	IGUAL
4	Demolition Man	SUBE
5	Deadalus	IGUAL
6	Way of the warriors	SUBE
7	Iron angel of the Apocalypse	BAJA
8	Stralh	SUBE
9	Space Pirates	BAJA
10	Need of speed	ENTRA






SATURN

#	Juego	
1	Daytona USA	IGUAL
2	Sega Rally	SUBE
3	Virtua Fighter 2	ENTRA
4	Black fire	IGUAL
5	Virtua racing	IGUAL

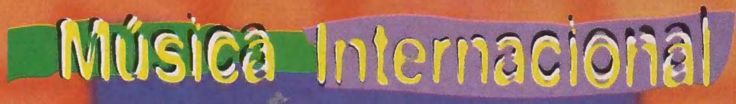





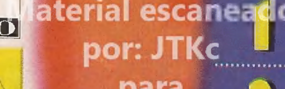




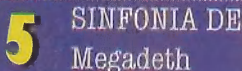
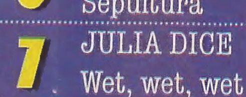




Música Internacional




1. LIKE A ROLLING STONE – The Rolling Stones
2. TORCIDO – Red Hot Chilli Peppers
3. NO QUIERO CRECER – Los Ramones
4. I CAN´T CRY ANYMORE – Sheryl Crow
5. SINFONIA DESTRUCCION – Megadeth
6. ARISE – Sepultura
7. JULIA DICE – Wet, wet, wet
8. ANGIE – Los Rolling Stones
9. MORE HUMAN THAN HUMAN – White Zombie
10. BASQUET CASE – Green Day

Música Nacional

1. LA BIFURCADA – Memphis La Blusera
2. PIÑAS VAN, PIÑAS VIENEN – Dos Minutos
3. LA NAVE DEL OLVIDO – La Renga
4. TOMANDO MATE EN LA PAZ – Divididos
5. HIJOS NUESTROS – Todos tus muertos
6. ZOOM – Soda Stereo
7. RUTA 66 – Pappo
8. ALGUN LUGAR ENCONTRARÉ – Andrés Calamaro
9. SUPER MAMBO – La Portuaria
10. CERCA DE LA REVOLUCION – Charly García

Estos nuevos ránkings con más rocanrol también se hicieron con tus votos. Escribinos a Felipe Vallese 1558 (1406), Capital Federal o también al canal.-



SNES

Estas son las tres monedas que Diddy y Dixie se pueden encontrar en su aventura.

DONKEY COUNTRY

TRES MONOS, UN SECUESTRO Y UNA AVENTURA TAN GRANDE QUE HARA EXPLOTAR TU SNES. ¿QUÉ ES? DONKEY KONG COUNTRY II, EL JUEGO QUE MARAVILLO A TODO AQUEL QUE AGARRO EL JOYSTICK EN EL MOMENTO PRECISO.

Hace más de diez años, una compañía en ese entonces poco conocida llamada Nintendo, lanzaba para los arcades un juego llamado Donkey Kong. El juego fue el primer gran éxito de la industria pero sólo un año después, la empresa lanzó su secuela llamada Donkey Kong Jr.. Y sí, éste fue muy superior a su predecesor.
En 1994, la misma compañía lanza el D.K.C., el juego más vendido del mundo. Un año después, tenemos en nuestras manos su secuela que, paradójicamente, tiene como héroe a Diddy, el Donkey Kong Jr. de los ´90, que nuevamente ha roto la regla que se utiliza para el cine. Dicen que segundas partes nunca fueron buenas... sin embargo, con este D.K.C., se podría escribir una nueva teoría: en materia de games, las segundas partes son generalmente mejores. No hay mejor ejemplo que éste...

Hay una bestia esquelética persiguiéndonos. ¡Dale gas, Dixie, dale gas!

Dixie decide masticar un poco de chicle antes de continuar.

Dixie y Diddy se trepan a las sogas tal como lo hacía Donkey Kong Jr.

DONKEY KONG COUNTRY POR 2

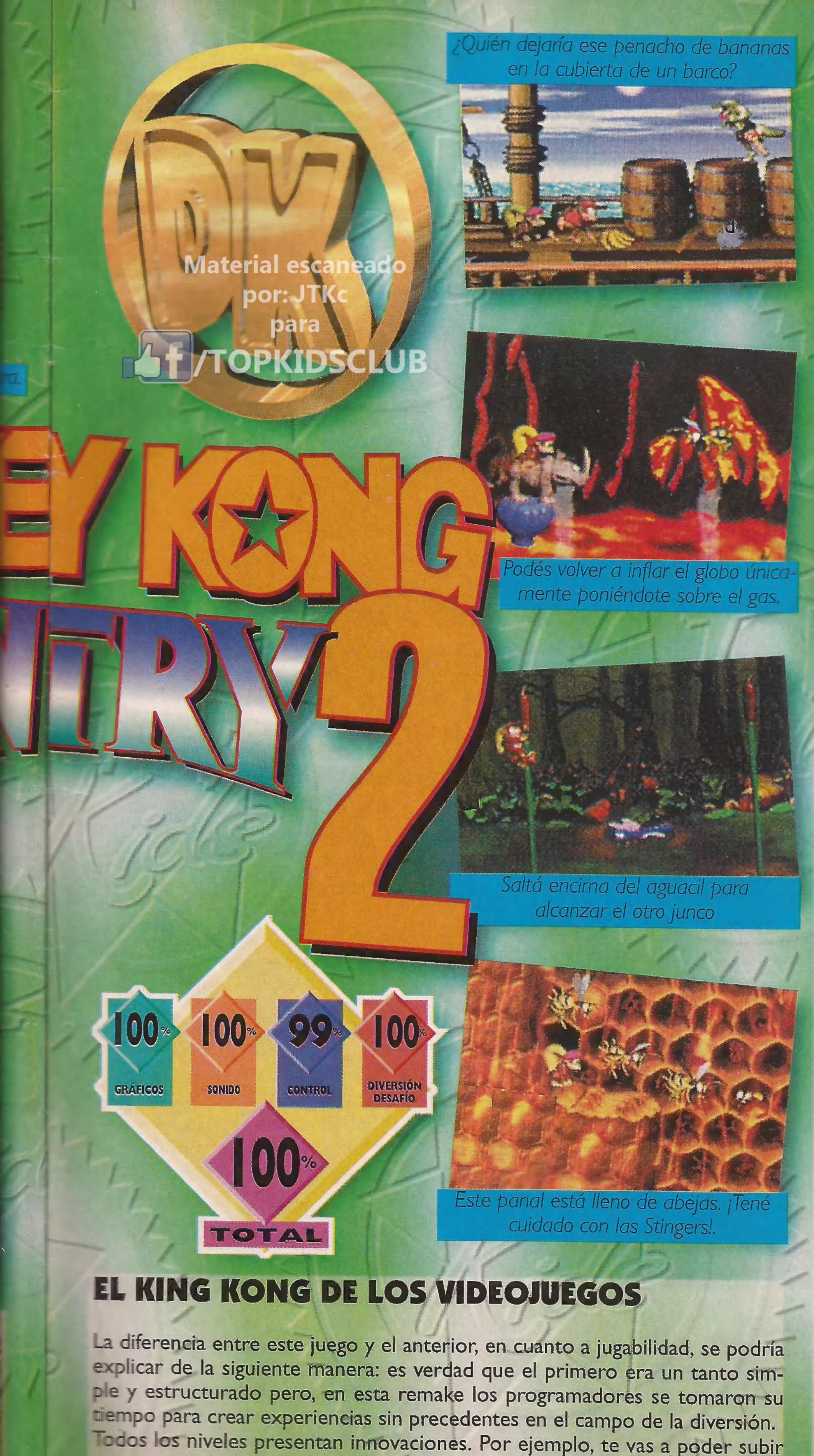
¡Sí! Porque los gráficos son el doble de buenos que en su anterior aventura. Ahora todo tiene perspectiva y movimiento. Hay el doble de multi y line scrolling; el color, parece robado de un Saturn o Playstation y, aunque parezca increíble, tiene el doble de niveles que el Donkey Kong Country original. ¡En serio! Esto es una locura. Y el sonido...te dan ganas de abrir el SNES para buscar el C.D.. Es orquestal al máximo. Muy copado sobre todo, en los niveles del barco inundado. Los sonidos de los micos son súper realistas, desde los ecos que se escuchan cuando están encerrados en barriles, hasta los gruñidos de los Kremlings.

FICHA TÉCNICA

SNES — GAME: **Donkey Kong Country 2**

TIPO: Acción/aventura
MEMORIA: 32 megas
SALIÓ EN: Diciembre
JUGADORES: 2 simultáneos
DIFICULTAD: Media/alta
NIVELES: 100 más secretos

PASSWORD — BATERIA



¿Quién dejaría ese penacho de bananas en la cubierta de un barco?

Podés volver a inflar el globo únicamente poniéndote sobre el gas.

Saltá encima del aguacil para alcanzar el otro junco

Este panal está lleno de abejas. ¡Tené cuidado con las Stingers!.

EL KING KONG DE LOS VIDEOJUEGOS

La diferencia entre este juego y el anterior, en cuanto a jugabilidad, se podría explicar de la siguiente manera: es verdad que el primero era un tanto simple y estructurado pero, en esta remake los programadores se tomaron su tiempo para crear experiencias sin precedentes en el campo de la diversión. Todos los niveles presentan innovaciones. Por ejemplo, te vas a poder subir a una montaña rusa, colgarte de un loro o flotar sobre lava con un globo inflado con gas. ¿Te parece que suena bien? Te aseguramos que no sólo suena... ¡con este juego está todo bien!

Pero éstas no son las únicas innovaciones que presenta el game. Ahora, además, hay tres tipos de monedas: las **Cranky´s Videogame hero coins**, que están escondidas una por nivel y que para ver el final del game, tendrás que haberlas reunido todas. Después están las **Banana Bunch Coins**, que se usan para pagar los servicios de los otros familiares y, por último, las **Kremkoins** que se usan para pagar el peaje a Klubba y llegar al otro lado del puente para ver el mundo oculto, un nivel secreto, del cual no te adelantaremos nada para no romper el misterio.

¡UNA MONADA!

La historia nos devuelve al capitán K.Rool que luego de ser derrotado, decide raptar a Donkey Kong quien se encontraba descansando en unas playas paradisíacas. Lo feo es que la única manera de verlo de nuevo se logra dándole a Rool las bananas de Donkey Kong a cambio. ¿Pero para qué están Dixie y Diddy Kong si no para ayudarlo? En esta aventura hay seis amigos entre los que se encuentran Clapper, la foca; Squitter, la araña y Rattly, la serpiente.

Diddy y Dixie se controlan igual que en Donkey Kong Country pero, como era de esperarse, tienen nuevas habilidades: Dixie puede usar su colita como helicóptero para amortiguar caídas o para atacar enemigos; con sus cabellos, también puede agarrar objetos. Pero Diddy no se queda atrás: sus saltos son inigualables y tiene más potencia que los de la dama. Y como si esto fuera poco, los chimpancés pueden unir esfuerzos para llegar a lugares inalcanzables. Además, esta vez hay más de 15 tipos de barriles con una utilidad diferente cada uno. Para redondear (como de costumbre los diagramadores nos apuran) este game es lo mejor que el SNES ofreció en el ´95, entre todo lo mucho y bueno que ofreció. En otras palabras, este game es fabuloso.



ARC THE LAD, ¿REALIDAD O FANTASÍA?

Aquí, los protagonistas exploran un bosque y se encuentran frente a un árbol gigantesco.

¿Qué te parece el juego Arc The Lad para Sony PSX?. La respuesta es muy subjetiva. Se puede decir que Arc The Lad es una fantasía hecha realidad. Es un RPG (Role Playing game, o juego de rol) muy esperado que ha impactado en el mercado del video game de la mano de su editora, C. Graf y el potencial de la máquina en la que está disponible, la nueva consola de 32-bits Sony PSX, que a nuestro criterio es, actualmente, el mejor sistema en el mercado.

El juego es realmente impresionante. Los gráficos son espectaculares, nunca antes vistos en un juego de rol, que mezclan escenarios y lugares reales con colores, efectos y secuencias totalmente fantásticas e irreales.

Es atrapante y espectacular hablando de la parte visual, auditiva y su historia. Pero, a decir verdad, en lo que se refiere a su jugabilidad, deja bastante que desear. Lamentablemente en esto han fallado un poco los programadores. El game se basa principalmente en luchas con una innumerable cantidad de poderes, magias y armas por lo que se vuelve medio monótono... Pero en fin, las batallas igualmente son divertidas.

Otro de los tantos escenarios de Arc The Lad

Y este es el protagonista: Arc, obvio.

SU FANTÁSTICA HISTORIA

La historia que encierra ATL es también excelente. Todo comienza en una noche en la que cae nieve en el pueblo de Towville, cerca de la Montaña de los Espíritus. Una familia que vive en este pueblo ha mantenido encendida, de generación en generación, la llama mística durante siglos, lo cual previene del escape de un antiguo mal de los confines de la montaña. La integrante más joven de la familia, Kukuru, está a punto de ser desposada por un hombre rico, en el que no tiene ningún interés. Para cancelar el casamiento, ella debe extinguir la flama sagrada de la Montaña de los Espíritus. Así lo hace. Al principio todo parecía estar normal.

Pero de repente el demonio del mal escapa. Es aquí cuando vos, como Arc, entrás en acción. Tu padre, Yoshua, un guerrero tenaz y valiente, dejó la casa diez años atrás y le dijo a su esposa que, algún día, iba a ocurrir lo que estaba pasando en ese mismo momento y que Arc tendría que enfrentar al mal, representándolo a él con su armadura y espada. Arc ya ha reestablecido la llama, pero el daño ya está hecho: el demonio del mal ya había escapado.

Una auténtica batalla haciendo gala de nuestros poderes.

Los paisajes de Arc the Lad son así... ¡impresionantes!

SU INCREÍBLE CAPACIDAD AUDITIVA

Ya te podés imaginar en lo que se convertirá esto, con esa terrible introducción, acompañado de gráficos y efectos buenísimos, y un sonido impresionante que sobresale entre cualquier juego basado en cartucho o CD. Tiene una de las más finas músicas compuestas para un video game. De qué otra manera podía ser si los temas fueron tocados por **The London Royal Philharmonic Orchestra** bajo la dirección de Harry Rabinowits...¿increíble?. Para estos expertos, el Sony PSX es el sistema que tiene la capacidad de generar la mejor calidad de sonido y música, dejando muy atrás a otros, como el Saturn o el 3DO. Otra adición al modo RPG son las voces de los personajes, en vez de que aparezcan los diálogos escritos en recuadros, como en la mayoría de los juegos que pertenecen a este género.

FICHA TÉCNICA

SONY PLAYSTATION — NAME: **Arc The Lad**

TIPO: RPG
MEMORIA: -
SALE EN: ya salió
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Alta
NIVELES: -

ALGO MÁS...

Hasta ahora, ninguno de los juegos disponibles para el PSX le ha sacado bien el jugo a este sistema ni ha utilizado al máximo sus capacidades. Por ejemplo, en ATL no se usan mucho los cinemas en 3D, salvo en una o dos ocasiones, ni tampoco se usan los polígonos. Pero igualmente, te volvemos a repetir que los efectos y los gráficos son extraordinarios. Los escenarios son todos distintos, sin repeticiones de fondos ni de personajes. Cada lugar tiene sus características como un lugar chino, egipcio y europeo, que aparecen a lo largo del game.

Otra de las desventajas que tiene es que todos los personajes que acompañan a Arc en su travesía son casi inutilizables. Al final del juego, Arc llega a tener un nivel de fuerza de 60, mientras que sus compañeros sólo tienen 30. También **el game sólo tiene 8 horas de duración, lo que es algo increíble para un RPG.** Por ejemplo, algunos RPGs disponibles para Super Nintendo, como el Final Fantasy 3 o el Chrono Trigger, duran más o menos 60 horas.

GRÁFICO	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO	TOTAL
100%	95%	70%	70%	84%

EN SÍNTESIS

Todos los que tengan un PSX tendrían que probar este título, pero recuerden que para poder jugar un RPG necesitan dominar muy bien el inglés, y más en este caso que los diálogos son directamente hablados. Si te gustan este tipo de juegos, buscá a Arc The Lad, que muy pronto, saldrá el segundo volumen de este game.

Esta es una escena típica de un típico RPG



Esta foto es en dos dimensiones. Pero no le hace justicia al game que se ve en 3 D.

Podríamos hablar y hablar. Hacer gestos grotescos. Inclusive, mostrar cientos y cientos de fotitos. Pero las palabras no lo explican; las fotos no lo muestran.

¡WARIO SE VOLVIÓ VIRTUAL!

Hace poco más de dos años, salía para el Game Boy la tercera aventura de Mario: el Super Mario Land 3. Presentaba una variante, el héroe no era el simpático italiano sino que un nuevo personaje, el clon maligno de Mario, tomaba su lugar. Y sí... el juego llevaba como nombre Wario Land. Como era de esperarse, el game fue un exitazo. Ahora, para el Virtual Boy se anunció un juego llamado Wario Cruise, alrededor de cuatro meses atrás.

Poco se sabía en ese entonces de dicho game, sólo que iba a ser de acción y que estaría en la calle para el mes de noviembre. Bueno, es enero y el juego ya salió, pero bajo el nombre de V.B. Wario Land. Se sabía que iba a ser el mejor juego del Virtual Boy aunque, para ser sinceros, nosotros sólo esperábamos un Wario Land con lindos gráficos en 3 D y la jugabilidad de la versión de Game Boy. Pero, nobleza obliga, admitamos que nos equivocamos. Por empezar, los gráficos no son solamente "lindos" sino que son increíbles. Ahora empezamos a ver el verdadero potencial del Virtual Boy. Pero quizás, lo más importante **es que no sólo se ve en 3 D si no que se juega en 3 D.** ¿Que cómo es esto?.

Simple: la acción transcurre en dos planos... Para ser sinceros, en realidad, suena simple pues la diferencia en comparación con juegos de plataforma corrientes, es como el día y la noche.

Wario Aguila te permite volar por una determinada cantidad de tiempo.

UN TESORO EN TODO SENTIDO

La historia es sencilla (quizás sea lo único sencillo del game). Wario decide tomar sol en la jungla y va con su avioneta al lado de una catarata. Mientras descansaba de una cu- ma-

Este es el casco de Wario Toro que le permite romper bloques y derribar enemigos.

sas criaturas que se dirigían hacia una cueva. Es así como Wario intenta seguirlos. Una vez dentro de la caverna, se encuentra con un inmenso tesoro y, como era de esperarse, se lo adueña. Pero las criaturas no están dispuestas a entregarlo y, de repente, un terremoto hace una grieta en la tierra y Wario cae a las profundidades de la cueva tratando de salir con SU tesoro. Pero ahí es donde comienza la aventura pues, mas adelante, deberás atravesar bosques desiertos e, inclusive, fortalezas. También deberás nadar en lagos y derribar jefes imponentes. Aunque parezca increíble, el juego está repleto de efectos. (Y decimos increíble porque en definitiva, el VB es un portátil). Vas a encontrar desde asombrosas escalas hasta imponentes rotaciones, pasando por capas y capas de multi scrolling; todo esto, en tres dimensiones.

Y la jugabilidad...Nintendo al ciento por ciento...Pero ahora, con una dimensión más. Es difícil de explicar. Quizás, sea la maestría conque estos hechiceros diagraman los niveles o los controles precisos y perfectos. El hecho es que aquí, en la redacción, nos peleamos por usarlo y no lo podemos largar.

Se nos acaba el espacio y todavía nos quedan un montón de cosas para decir. Por ejemplo, el jefe final: quizás el mejor enemigo de la historia. Pero no vamos a arruinarlo todo contándote los detalles y echando a perder la sorpresa. Lo tenés que ver.

GRÁFICOS		CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO
99%	97%	97%	100%

TOTAL 98%

EL VEREDICTO

Algo es seguro: si después de dos meses, los programadores lograron exprimir esto del endiablado (y paradójicamente divino) aparato rojo, de aquí a dos meses puede pasar cualquier cosa. Y **Top Kids** va a ser la primera en la fila para ver de qué se trata. Ya sabés: si estabas buscando una razón para comprar el Virtual Boy, no busques más: el Wario Land es la mejor excusa.

FICHA TÉCNICA

VIRTUAL BOY — GAME: **Virtual Boy Wario Land**

TIPO: Aventuras en 3D
MEMORIA: 16 megas
SALE EN: Enero
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media/Alta
NIVELES: 15



El rey dragón Wario junta las características de todos los otros, haciéndote casi invencible.

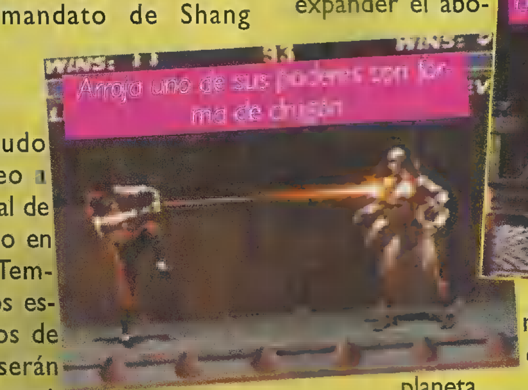
Con Wario Dragón Acuático, podrás escupir fuego para derribar enemigos y romper bloques.

REVIEW

LIU KANG EL GUERRERO DEL DRAGÓN

Liu Kang y su look MK 3

Liu Kang, un ninja al mejor estilo Bruce Lee, fue en sus comienzos miembro de la sociedad supersecreta White Loto. Posteriormente la abandonó para representar a los Templos Shaolin en el primer torneo Mortal Kombat. En esa oportunidad sufrió las peores pesadillas, enfrentándose con los guerreros más fuertes y sanguinarios de todo el mundo. Finalmente, consiguió triunfar. Después de derrotar al poderoso Goro y poner fin al mandato de Shang Tsung, Kang pudo volver el torneo a su estado original de justicia y ponerlo en manos de los Templos Shaolin. Los esfuerzos heroicos de Kang siempre serán recordados. Él continuará las tradiciones de los Templos para reestablecer el verdadero orgullo y respeto de lo que alguna vez fue un gran torneo.



Arroja uno de sus poderes con forma de dragón

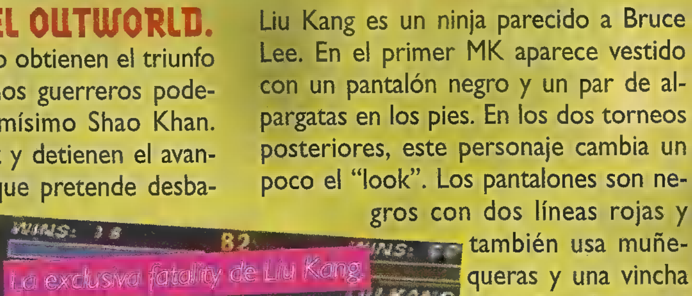
LA PAZ REGRESA...PERO NO POR MUCHO TIEMPO.

El reinado del mal ya concluyó, pero la pesadilla recién comienza. Después de ganar el torneo Mortal Kombat, Kang decide retornar a su sagrado hogar, los Templos Shaolin. Los encuentra en ruinas y halla a su hermano, quien fue asesinado en una batalla entre los guerreros del Outworld. Ahora, él viaja dentro de un reino oscuro, el reino del Outworld, buscando vengar la muerte de su hermano y acabar con las amenazas del mal.

Junto a Kang, se encuentra un antiguo monje Shaolin y miembro de la sociedad White Lotus, Kung Lao. Estos dos guerreros ganarán el torneo Mortal Kombat II, y pondrán fin al reinado de Shao Khan, el emperador vicioso del Outworld.

LA REVELACION DEL OUTWORLD.

Liu Kang y Kung Lao obtienen el triunfo derrotando a muchos guerreros poderosísimos y al mismísimo Shao Khan. Reestablecen la paz y detienen el avance del Outworld, que pretende desbalancear los polos de la Tierra y así expander el abominable mundo del mal en nuestro planeta.



La exclusiva fatality de Liu Kang

El tercer torneo está abierto y esta vez, se realizará directamente en el planeta Tierra. Shao Khan volvió más poderoso que nunca y tiene un plan difícil de quebrar. Todas las almas de los seres humanos ya han sido absorbidas por este vicioso emperador. Todo el mundo está bajo sus manos. Todos, menos las almas de los guerreros que participaron en los anteriores torneos entre los que se incluye Liu Kang, quien luchará hasta el final para vengarse de todo el mal que Khan ha hecho y para recuperar lo que alguna vez fue su hogar.

En esta oportunidad, Liu Kang realiza su toma de la bicicleta voladora

SUS CARACTERISTICAS Y HABILIDADES.

Liu Kang es un ninja parecido a Bruce Lee. En el primer MK aparece vestido con un pantalón negro y un par de alpargatas en los pies. En los dos torneos posteriores, este personaje cambia un poco el "look". Los pantalones son negros con dos líneas rojas y también usa muñequeras y una vincha roja. En el tercer torneo, se deja el pelo largo.

Las habilidades de Kang son principalmente las artes marciales. El feroz espíritu del dragón lo ayuda todo el tiempo. Tiene la capacidad de lanzar de las manos bolas de fuego con la forma de un dragón en su punta. También puede realizar una patada voladora devastadora. En los últimos dos torneos, puede desarrollar una toma espectacular en la que sale volando hacia adelante moviendo las piernas a modo de bicicleta e impactando una y otra patada en el rostro de su oponente.

En momentos cruciales, se puede transformar en dragón y comerse a su adversario y además lo puede quemar vivo dejando solamente su esqueleto.

2 Super GAME BOY® de regalo!!!

TOP W

La Página de los Campeones

Esta sección es en la que ustedes demuestran fehacientemente su capacidad con el joystick y los controles. Pero, además, tenés la oportunidad de ganarte una suscripción para Top Kids. Claro... siempre y cuando contestes un breve cuestionario que te proponemos aquí mismo, en estas páginas.



Enviá tus cartas con records a:
TOP KIDS REVISTA
Concurso TOP WINS
Felipe Vallese 1558 (1406) o ATC,
Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal

Preguntas nuevo desafío

1) ¿Como iba a llamarse el Virtual boy Wario Land?
2) ¿Que otro control, además de la cruz direccional, tiene el Nintendo 64?
3) ¿Dónde nace la palabra tatou?
4) ¿En qué lugares del exterior es popular la práctica del surf?
5) ¿Cuál será, a nuestro modesto entender, el mejor juego de la serie Capcom?

FAAA... MIRÁ ESE PUNTAJE

Cuando la suerte y la habilidad se conjugan, hay que aprovechar la oportunidad. Es exactamente en ese momento cuando tenés que disparar tu cámara fotográfica para inmortalizar la ocasión. Claro... es el momento en que conseguís un récord. Pero como para que la foto le haga justicia al asunto, tenés que tomar algunas precauciones, a saber: tomá la foto de la pantalla con la luz del cuarto apagada y, por sobre todas las cosas, no uses flash. En el sobre -a nombre de Top Wins- identificá el juego en el que ganaste, el puntaje y con qué personaje lo hiciste. El premio es nada más -y nada menos- que un super game boy.

5 preguntas por una suscripción

Ya estamos recibiendo las primeras cartas con el desafío que propusimos el número pasado. Y te damos las respuestas para que vayas controlando. Además, aquí van las preguntas del desafío correspondiente a este mes.

Respuestas desafío anterior

1)Colores de la Sony Playstation: 16,7 millones.
2)ACM significa Modelo Avanzado por Computadora.
3)El nombre de la productora de Earthworm Jim 2 es Playmates.
4)El nombre de Jon Bon Jovi es John Bongiovi.
5)Boca salió campeón intercontinental en el '77.





WINS

2 Super GAME BOY® de regalo!!!

CAMPEÓN TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO

Ramón Tuti
Pasó la final en el MK 3 con Cyrax.



El sorteo de este mes le corresponde.

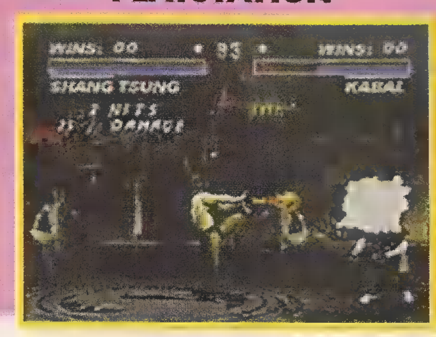
Emanuel Tonkovich
Pasó la final en el Killer Instinct con Riptor, Thunder y T.J.Combo.



RÉCORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO
MORTAL KOMBAT 3

CONSOLA
SNES, SEGA Y PLAYSTATION



RÉCORD
EL MEJOR COMBO

NOTA
MEJOR SIGNIFICA MAS LARGO (MAS HITS Y QUE SAQUE MAS ENERGIA)

Y LOS OTROS CAMPEONES
(aunque SIN PREMIO)

Sergio Moreira
Pasó la final en el Donkey Kong Country

Diego Javier Fernández
Pasó la final en el FIFA International Soccer

Oscar Emanuel Guzmán
Pasó la final en el Earthworm Jim

Javier Almarza
Ganó 50 luchas en el MK II

Juan Pablo Paradís
Pasó la final en el Donkey Kong Country

Alejandro Javier Flores
Pasó la final en el Fifa International Soccer








AHORA
LOS TOP JUNTOS
SUPER NES
DONKEY KONG SET
POWER
RESET



Para informes de la Red de Agentes Nintendo llama al (01) 633-4005.

RESIDENT EVIL

Un mal no tan malo

Capcom, la empresa que hace poco más de cuatro años era líder en la industria (y que luego decayó considerablemente) vuelve, y esta vez, lo hace para quedarse.
Quizás ustedes reconozcan a esta empresa por el juego que la lanzó a la fama: la serie **Street Fighter.** Pero la vuelta de este gigante del video game no es de la mano de su antigua y famosa creación sino que regresa con un innovador game: **Resident Evil.**
Para empezar, el juego es con perspectivas tridimensionales, un género antes inexplorado por Capcom.
La historia circunda alrededor de cuatro personajes (de los que vos podrás elegir uno para encarnarlo), que se ven atrapados en una mansión repleta de criaturas paranormales. Y aunque la idea no es particularmente original (aquellos que conozcan el **7th. Guest** o el **Alone in the Dark** entenderán a qué nos referimos), los mecanismos de juego y, por qué no, el game en sí mismo, lo son.

Un game un tanto... violento

Este game es especial para aquellos amantes de la sangre y la violencia gráfica (que dicho está de paso no les haría nada mal una vueltita por el psicólogo, JA, JA). ¿Por qué? Simplemente porque resulta que nuestros héroes están armados con bazucas, pistolas, los puños, hachas... lo demás te lo podés imaginar vos, pero para que te des una idea, cuando perdés, los zombis se agachan en dirección a tus intestinos.
En cuanto al anteriormente mencionado efecto 3 D, funciona así: cada cuarto al que entrás presenta una perspectiva diferente. Y sí, ya sabemos que suena a complicaciones de control, pero sorpresivamente no presenta mayor dificultad. Inclusive te vas a dar cuenta de que los tiros van directamente donde los mandes, en el momento indicado.
Creénos, aunque esto suene un poco (¿poco?) depravado, todo aquel que juegue al Resident Evil lo disfrutará. Te lo aseguramos.

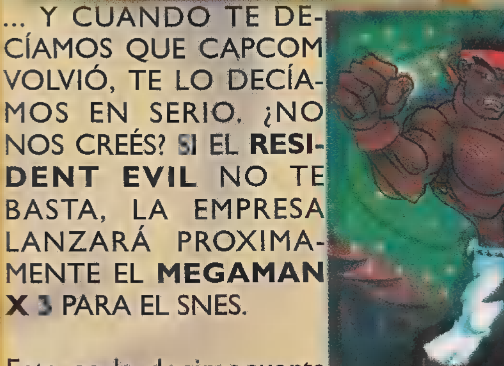
Lo nuevo

Pero las innovaciones no se terminan aquí. Para empezar, los gráficos son tan pero tan buenos que por momentos dan miedo en serio. Además de recorrer los tenebrosos interiores de la mansión, también te tendrás que abrir camino por cementerios, jardines y otros edificios de los alrededores de la casa. En cuanto al sonido, muy poco se sabe ya que el juego aún está en programación.
Por último, te contamos que también hay jefes de niveles como tarántulas gigantes o serpientes de tamaños desorbitantes. Ahora, eso sí, para poder jugarlo vas a tener que esperar un poco. Y, cuando esté terminado, podrás leer su puntaje aquí mismo, en **Top Kids**.



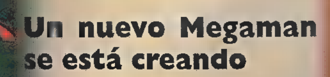


MEGAMAN X 3



... Y CUANDO TE DECÍAMOS QUE CAPCOM VOLVIÓ, TE LO DECÍAMOS EN SERIO. ¿NO NOS CREÉS? SI EL **RESIDENT EVIL** NO TE BASTA, LA EMPRESA LANZARÁ PROXIMAMENTE EL **MEGAMAN X 3** PARA EL SNES.

Esta es la decimocuarta aventura de Megaman. ¿Que por qué hay tantas? Te explicamos: simplemente porque estos juegos son tan adictivos y tienen tanta calidad que los jugadores siempre piden más. Está bien, debemos admitir que 14 son, tal vez, demasiados... Principalmente porque las variaciones entre uno y otro (en cuanto a estructura), son mínimas. Pero, por esta misma razón, es que Capcom decidió lanzar este título.



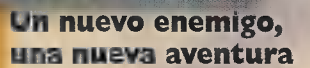
Un nuevo Megaman se está creando

Esta es la versión que más variantes presenta en la historia del robot azulado. Para empezar, también podrás elegir jugar como su amigo, Zero, y obviamente, cada uno de ellos tiene su propio estilo de juego. Por ejemplo: todo el mundo sabe que el arma de Megaman es el X Buster, mientras que Zero ataca también con espada laser.



En el primer nivel del juego, se puede cambiar entre los dos personajes hasta llegar al jefe. Luego están los clásicos 8 robots que le ceden el arma a Megaman cada vez que son derrotados. Y es en los últimos niveles donde podrás nuevamente seleccionar a Zero (quien no puede usar las armas de los enemigos).

Como sus predecesores, X 3 presenta un sinnúmero de secretos que tendrás que ir develando en el transcurso del game. Como X y X2, esta nueva versión tiene las ya conocidas cápsulas de Dr. Light que te permiten transformar algunas de las partes de tu cuerpo hasta alcanzar un poder que, antes, no hubieras podido imaginar.



Un nuevo enemigo, una nueva aventura

Antes de entrar de lleno con el nuevo enemigo de esta nueva aventura, te queremos contar que gracias a la gran experiencia que tiene Capcom en el campo de la jugabilidad, éste es un juego al que deberás dirigirte una y otra vez para encontrar todos sus secretos.

Ahora sí, vamos con lo nuevo. A diferencia de las anteriores aventuras, Sigma es reemplazado por Doppler, como el rey de los malvados Mavericks. Contra este enemigo imponente, tendrás que luchar sin subestimarlo jamás. Sólo así podrás derrotarlo.

Vayamos a los gráficos. Se ve similar a las otras versiones X, pero gracias al chip C 4, te verás atacando enemigos holográficos que te quitarán el aliento. Son verdaderamente superiores.

Para ir cerrando, sólo vamos a decir una cosa que va a dejar todo en claro: es el mejor juego de la serie. ¡Bienvenido nuevamente Capcom!

SIGUE ▶▶▶



SHINOBI LEGIONS

UN CLASICO REAPARECE

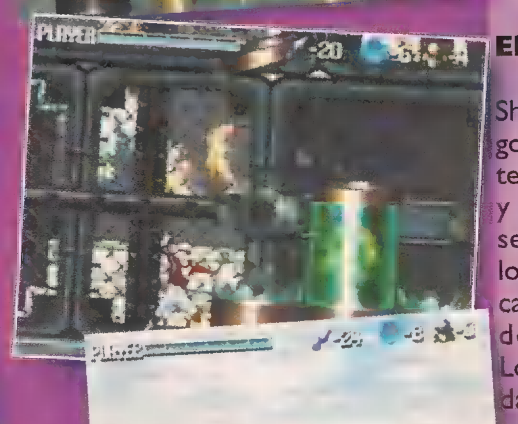
¿Quién no ha jugado alguna vez al Shinobi? Este título hace referencia a tiempos pasados, cuando formaba parte de los primeros juegos para la consola de 16 bits Sega Génesis y que luego también dio el presente con el sistema portátil Sega Game Gear. Ahora, Shinobi vuelve con todo. De la mano de su exclusivo sponsor y descubridor, Sega, saldrá para la nueva consola de 32 bits, el Saturn.

¿Se acuerdan cuando jugaban Revenge of Shinobi? ¡Sí! El juego de acción divertidísimo, con un control y unos gráficos excelentes. Bueno, ahora es mucho más que eso porque todo se ve real. Desde el personaje principal, Sho Musashi; los enemigos como E. Storm; los fondos y paisajes con cierto aire del Lejano Oriente hasta las animaciones de todo y de todos, están perfectamente digitalizadas.

Todos los escenarios tienen grandiosos efectos como el paralax Scrolling, donde los diferentes fondos se mueven en distintas velocidades y dirección y otorgan al jugador una sensación tridimensional. Y también las explosiones, los rayos y las sombras... todo esto hace que estos mismos escenarios tengan una gran jugabilidad o sea, que el jugador nunca llegue a cansarse de ellos. Este juego también utiliza cinemas digitalizados y usa en todo momento, el side scrolling, con una perspectiva de perfil.

Algunas de las desventajas que posee, tienen que ver con los enemigos finales de nivel. A decir verdad, no son tan elaborados como en las versiones anteriores. El sonido es excelente y utiliza todas las capacidades del Sega Saturn.





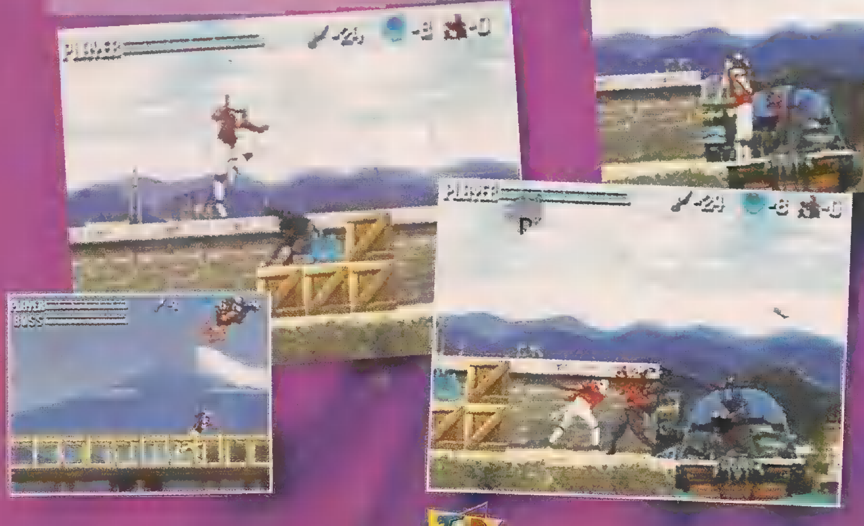
El protagonista

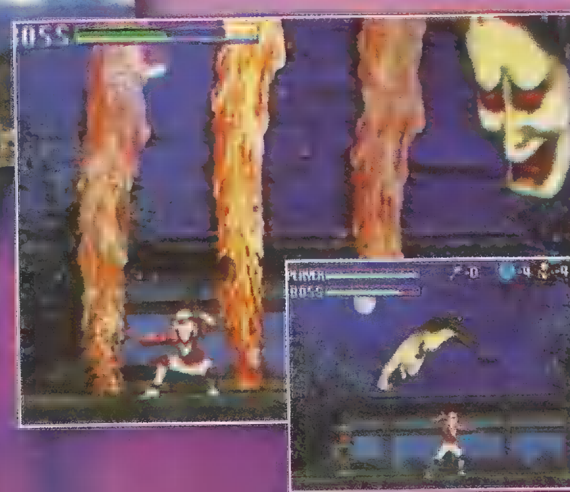
El personaje principal del Shinobi Legions, Sho Musashi, tiene todo el atuendo de un verdadero guerrero Ninja, con muñequeras, máscara, vincha y un armamento mortal que incluye un sable, cuchillos, bombas, entre otras cosas. Todas estas armas se podrán recolectar en el camino y también se gastarán a medida de que las uses. Además, con tu espada, podrás hacer múltiples golpes como por ejemplo saltos mortales en el aire y varias posiciones de ataque y defensa.

Por otro lado -y tal como sucede en las otras versiones-, tendrás poderes especiales que, por ejemplo, matan absolutamente a todos los enemigos de la pantalla.

El veredicto

Shinobi Legions es un excelente juego de acción con gráficos excelentes, gracias a la capacidad del Saturn y un sonido más que espectacular. se trata de un juego especial para los seguidores y fanáticos de la marca Sega que, seguramente, han jugado a las versiones anteriores. Lo que más se destaca son la variedad de escenarios, enemigos, ataques y cinemas que son lo más.





INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Chicos pónganse la camiseta de su equipo preferido porque ha llegado la secuela de **International Superstar Soccer**, con muchísimas más opciones, dinámica y diversión que el primero.
La industria del videogame está un poco loca. ¿Vos harías una mejoría de un juego literalmente perfecto? Konami lo hizo conjuntamente con ISSD...
Como ya se habrán dado cuenta, estamos hablando de un juego de fútbol, uno de los tipos de games que más público atrae. El juego tiene, hasta lo que nosotros pudimos observar, como 20 mejoras tácticas y gráficas; y otro tanto auditivas.
Durante el partido, oirás la voz del comentarista. Aunque no será constante, el relator sólo hará acotaciones en alguna que otra situación. Tal vez la diferencia más sobresaliente es el control del game. Los jugadores girarán más rápido, responderán a los comandos con facilidad y dominarán la pelota con mayor perfección. Los "movimientos especiales", como la palomita, la bicicleta o la chilena, se harán con mayor comodidad.
Una de las principales preguntas que se harán los fanáticos de ISS, será si el juego reconocerá el concepto de posición adelantada esta vez. La segunda es si será tan fácil golear al contrario como antes. Por suerte, las respuestas a estas dos preguntas son sí y no, respectivamente. Ahora, la inteligencia artificial de la máquina ha sido mejorada y cobrará, casi siempre, en forma justa. En cuanto a los goles, te lo aseguramos: no se podrán hacer tan cómodamente. Hay miles de maneras de convertir y además, se podrá patear en cualquier dirección hacia el arco (no como en la primera versión donde sólo se podía patear en diagonal).

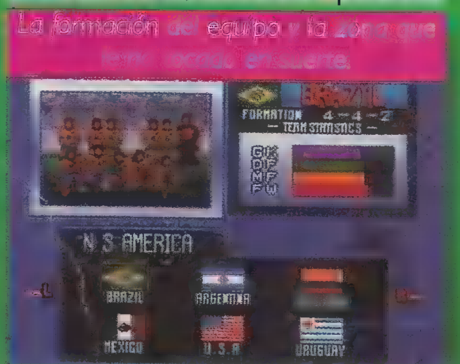
Suena el silbato

Para comenzar a jugar, se elige la opción "open game", que vendría a ser como un minitorneo. Pero para los que buscan más diversión, también hay dos campeonatos enormes. El primero es el "International", y pone al jugador en las series clasificatorias de un super torneo internacional. El segundo, se llama "World Series", donde se juega como una especie de liga en la cual el jugador se enfrenta ante 36 equipos.
La voz del comentarista es de **Allan Schintu**, el mismo que grabó la de la primera versión. En este juego hay 59 voces grabadas, entre las cuales podemos escuchar halagos, quejas y gritos desaforados de gol.
La opción de entrenamiento de ISS se mantiene en Deluxe. Aquí podrás practicar los pases en equipo, que en esta ocasión son más imprecisos para hacer el juego aún más realista. Otra de las chances es la defensa, donde tendrás que medir tus fuerzas contra un grupo de jugadores en ataque; tiros libres donde tendrás que patear al arco eludiendo la barrera contraria y en una tercera opción, son las prácticas con el arquero.

Comienza el segundo tiempo

Cada jugador tiene su capacidad: fuerza, dominio y velocidad. Todos poseen 9 habilidades que se ejecutan mediante combinaciones de botones. En la opción "Man to man", podrás estudiar la potencia y la capacidad de maniobra, basándote en las 9 individualidades de los integrantes de tu equipo, teniendo en cuenta, también, las de tus oponentes.

La formación del equipo y la zona que te ha tocado en suerte.



cas personales según tus propias conclusiones. Vos mismo tomarás el lugar del D.T. porque seleccionarás las posiciones, estrategias y cambios durante todo el partido. También podrás elegir distintos tipos de canchas y climas.

Fin del segundo tiempo

El partido ha terminado y ganaste vos. Gracias a todo lo que ahora sabés sobre este juego. Es extremadamente detallista. Desde la fluida animación, hasta las expresiones de los jugadores.
ISSD es espectacular y te podemos asegurar que con él te divertirás mucho junto a tus amigos. No te lo pierdas... ¡Ah! Y nos olvidábamos: también pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneamente con el adaptador para 4 controles.

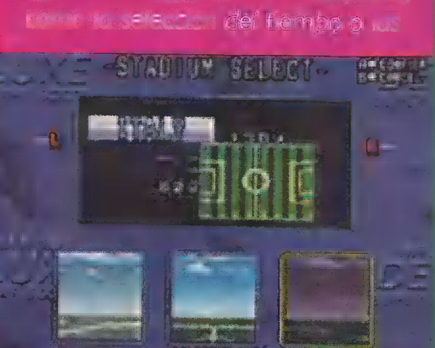
Aquí se ve el tablero de la ...

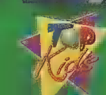


Esta es la panorámica del juego



Aquí se ven algunas de las opciones, como la selección del tiempo o las





TATU

La historia comienza en Japón, hacia el año 720, cuando los tatuajes se utilizaban para marcar las pieles de los **hinis** (no personas) que por esa época y para la sociedad nipona, no eran otros que grupos tan disímiles como los verdugos, los artistas y los enterradores.

El correr del tiempo confirma que los tatuajes fueron utilizados más para señalar al diferente que por coquetería u ornamentación: los criminales eran tatuados con un vocabulario especial; las mujeres de Hokkaido (también en Japón) eran marcadas en brazos y dedos con el fin de recordarles que trabajaban para sus maridos; los romanos tatuaban a sus esclavos y delincuentes mientras que, ya en el siglo XX, los nazis identificaban con marcas a comunistas, homosexuales, judíos y gitanos.

Hoy, lejos de la barbarie que presupone marcar al diferente con un símbolo que queda de por vida, el tatuaje se ha convertido en un sentimiento para algunos; en un objeto de culto para otros y en un simple adorno para unos terceros, a los cuales les encanta el dibujo o encuentran súper sensual ver su piel tatuada.

Algunos tatuajes se ven verdaderamente complicados. Un dibujo como el que observamos en la foto lleva entre 4 y 5 horas de trabajo.

HISTORIAS DE CORSARIOS

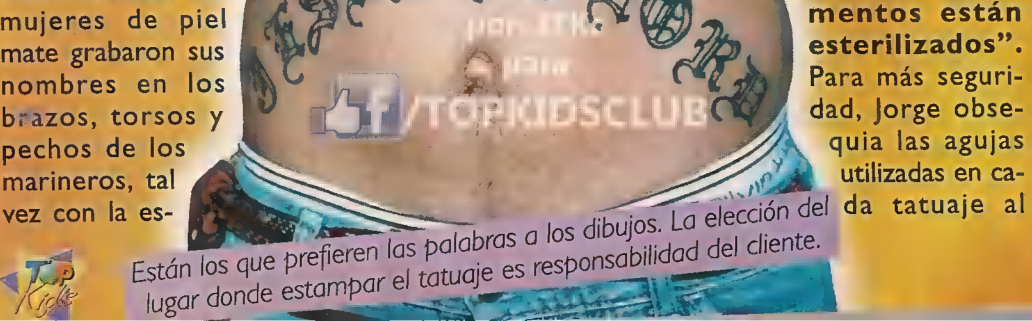
Corría 1769 cuando un viejo y conocido pirata, el capitán Cook (quién también aparece en la nota de surf), rescata la palabra **ta-tou** de las exóticas islas de Tahití. Cuenta la leyenda que las bellas tahitianas -si alguien tiene dudas acerca de la sensualidad de estas mujeres se recomienda observar un cuadro de Gauguin- fueron las musas inspiradoras de los piratas. Quizás por temor a que se olviden de ellas, las mujeres de piel mate grabaron sus nombres en los brazos, torsos y pechos de los marineros, tal vez con la esperanza de que ellos no las olviden sabiendo que, no obstante, jamás regresarían a buscarlas a pesar de las promesas y los amores furtivos.

LOS DIBUJOS QUE HOY VEMOS ESTRATÉGICA Y SENSUALMENTE ESTAMPADOS EN HOMBROS, ESPALDAS Y GLUTEOS, TIENEN UNA VASTA HISTORIA QUE ARRANCA EN EL LEJANO ORIENTE, MAS PRECISAMENTE EN JAPON. A PARTIR DEL SIGLO VIII, LOS TATUAJES HAN RECORRIDO UN LARGO CAMINO DONDE NO SOLO HAN CAMBIADO LAS TÉCNICAS SINO TAMBIÉN, SU SENTIDO.

Los piratas, fascinados por la dulzura de las tahitianas, se dejaban tatuar mediante una técnica original del lugar y muy diferente a la utilizada en el Japón del siglo VIII. Mientras que en el Imperio del Sol Naciente se utilizaba **un manojo de agujas incrustado en un mango de maderas; en Tahití se incrustaba el pigmento con un instrumento semejante a un rastrillo.** Hoy, lejos de las técnicas artesanales e históricas del tatuaje, se crearon las máquinas de tatuar. En un principio, se llamaron "rotativas" las cuales, mediante un motor, conseguían que la aguja se inserte y dibuje más rápidamente el diseño escogido. Hoy el tatuaje se realiza con una máquina a bobina, más perfeccionada y más fácil de manipular para el tatuador y que, además, tiene la ventaja de ser desarmable.

CUIDADOS Y TÉCNICAS

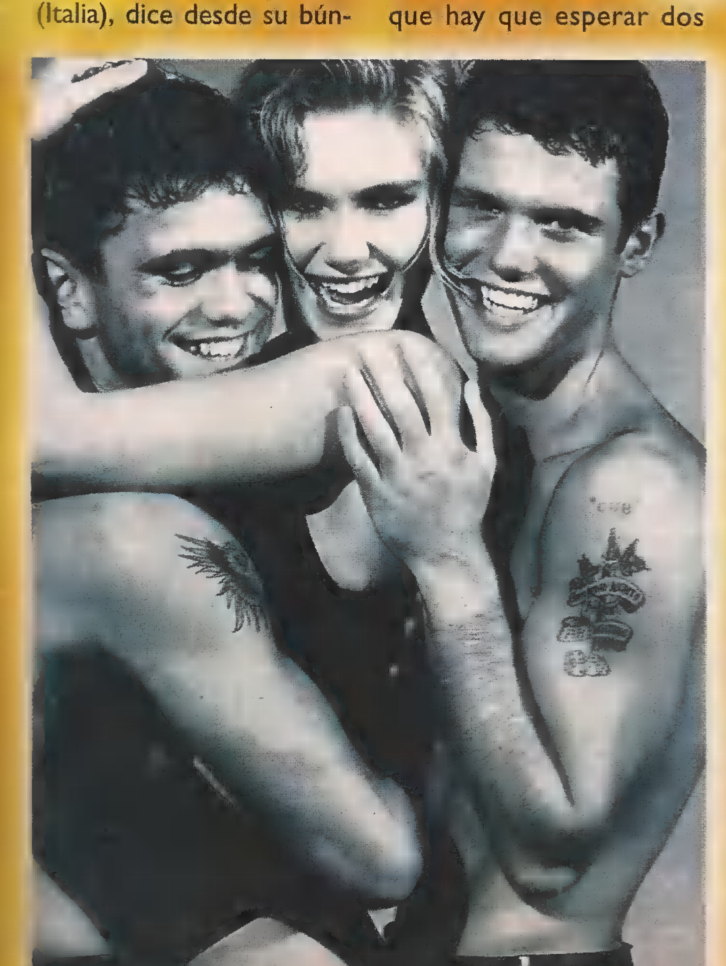
"Después de calcar el dibujo que vos elegiste, lo pasamos al brazo, cuestión de que el diseño se respete exactamente", explica **Jorge Raineri** (44), tatutador profesional ("desde hace más de una semana y menos de cuarenta y ocho horas"), quien además subraya que **"no hay posibilidad de contagio de sida, ya que las agujas son descartables y macizas y todos los instrumentos están esterilizados".** Para más seguridad, Jorge obsequia las agujas utilizadas en cada tatuaje al



Están los que prefieren las palabras a los dibujos. La elección del lugar donde estampar el tatuaje es responsabilidad del cliente.

A J E S

cliente para que él haga con ellas lo que quiera: que las tire o las guarde de recuerdo del evento en cuestión. Jorge, que representó a nuestro país en una convención mundial de tatuadores llevada a cabo en Bologna (Italia), dice desde su búnker de Avenida Cabildo al 2000 que al tatuaje, inmediatamente después de hacerlo, hay que "cuidarlo". Primero, hay que retirar la venda, aunque hay que esperar dos horas desde que se efectuó el trabajo. Después, hay que lavar el dibujo con agua tibia y jabón neutro. A las 48 horas, tenés que aplicar de 4 a 5 veces por día crema humectante. Por 4 o 5 días, también, hay que olvidarse de la pileta, el mar y el sol. Y por último, y aunque nos parezca inmunda, hay que resistirse a la tentación de arrancar la "cascarita".



Desde siempre, los tatuajes se realizaron utilizando tintas y pigmentos vegetales, a excepción de los presos que utilizaban -y aún utilizan- la tinta china para tatuar sus códigos secretos. Ahora, a los más variados y fantásticos dibujos se le agregan los colores fluorescentes y la posibilidad de eliminarlos mediante una técnica por demás compleja (y cara). Hay poquísimas máquinas de láser en nuestro país mediante las cuales se puede eliminar el tatuaje a un costo bastante elevado. La piel, vale aclararlo, nunca queda perfecta: la zona tratada por el láser pierde su pigmentación natural y queda más blanca que la que no fue sometida al rayo.

Pigmentos, punteras y demás instrumental indispensable del buen tatuador.

¿El costo del tatuaje? Obvio, varía de acuerdo con el tamaño. Pero podemos establecer como parámetro que un dibujo chico cuesta alrededor de 50 pesos, no variando el precio si el cliente prefiere el clásico blanco y negro al psicodélico color.

Sebastian Raineri



SEGA SATURN

Algo más sobre...

INFORME ESPECIAL

EL NUEVO BEBÉ DE SEGA

Una vez más nos encontramos en una de las zonas más calientes de nuestra revista. En esta sección ya hemos hablado de las características de muchas de las consolas que están actualmente en el mercado, como puede ser el Super Nintendo y el Virtual Boy, las dos máquinas más avanzadas que tiene Nintendo, o el Playstation, la nueva máquina de 32 bits de Sony que realmente es increíble, y a nuestro criterio, el mejor sistema del momento.

En esta oportunidad, hablaremos de la mayor creación de Sega en materia de video games, el Saturn. Que sea la mayor creación de Sega no quiere decir que sea la mejor máquina en el mercado, pero teniendo en cuenta el desempeño de esta prestigiosa empresa en el área de los video juegos, no se puede decir que es malo.

En este momento, el mundo de los video juegos está atravezando una etapa de transición. Muchas marcas han sacado máquinas nuevas, como por ejemplo el Virtual Boy o el Sony Playstation, y cada una de ellas son verdaderamente increíbles, causando una competitividad interminable.

Primerísimo plano del Sega Saturn

Sega es una de las primeras que han sacado un nuevo sistema. Y ¿por qué?. No lo sabemos. Debe ser porque querían ser uno de los primeros en presentar una de las máquinas que seguramente prevalecerá en el futuro. Pero esto fue un error porque el Sega Saturn salió con pocos títulos disponibles.

Sony, por su parte, lanzó su sistema de la nueva generación después del Saturn, y ha tenido un éxito rotundo. Nintendo, ya ha lanzado el Virtual Boy, una innovadora máquina tridimensional, y próximamente, en abril del 96 sacará a la venta su propio sistema de 64 bits, el Ultra 64, con una gran cantidad de games disponibles.

EL SISTEMA Y SUS CARACTERÍSTICAS.

El Saturn es una de las máquinas de la nueva generación. Posee un potencial de 32bits, lo cual lo hace muy especial. Recordemos que el PSX también tiene 32bits. El sistema está basado en C. D., lo que proporciona más memoria para utilizar, y, por consiguiente, mejor calidad en gráficos, como en las escenas y cinemas digitalizados. También se han mejotado en sonido, las voces y los temas directamente cantados.

Los encargados del sonido son dos chips (el Yamaha FH1 de 24 bit corriendo a 22,6 Mhz, y el Motorola 68EC000 de 16bit corriendo a 11,3 Mhz) los cuales dan una sensación de realismo increíble con voces perfectamente logradas. El sistema tiene en total 40 canales de audio de los cuales 8, son para modular la frecuencia del sonido. El CD Rom que posee es de doble velocidad y puede ingresar 320 K bytes por segundo. La ventaja del CD ya las hemos dicho, pero ¿qué hay de las contras?. Los CDs también agilizan la producción y abaratan los costos, pero también las máquinas tardan más en cargar la información que ellos contienen creando largos intervalos de tiempo dentro de los juegos. Por ejemplo, en un juego de lucha, en vez de que aparezca directamente la escena y empiece la batalla, hay que esparar algunos segundos para que ésta comience. En la parte de video, el Saturn, tiene un chip que se encarga de manipular grandísimas cantidades de sprites (son las cosas que tienen movimientos independientes en la pantalla, por ejemplo los personajes que vos manejás) y polígonos, y también de realizar cálculos matemáticos y geométricos.

También podrá realizar efectos de ampliaciones y rotaciones en escala; cinco fondos con **multiscrolling** (cuando varios fondos se mueven en distintas velocidades creando una sensación de tridimensión); y dos planos rotando simultáneamente.
El sistema también tiene una ranura en donde se introducen cartuchos para grabar el progreso de un game. Esto sirve para que luego de apagar el sistema tengas tu partido salvado y puedas continuarlo en otro momento. Se rumorea que esta ranura para introducir cartuchos se podrá utilizar en un futuro para poner juegos, un upgrade o adaptador que mejore la performance del sistema, o para poner algún modem, como por ejemplo el X·Band.

FICHA TÉCNICA:

SISTEMA:
Sega Saturn.

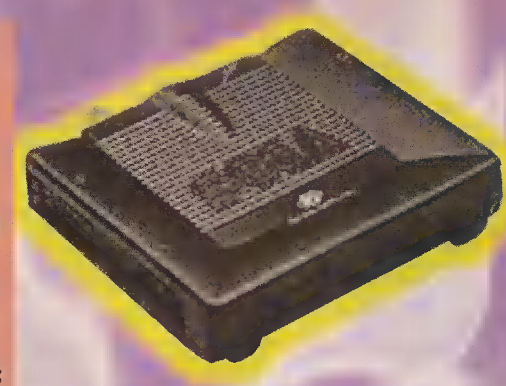
PROCESADORES:
2 Hitachi SH2 32bit RISC 28,6 Mhz, 25 MIPS.1 Hitachi SH1 32bit RISC (controlador del CD·Rom)

PROCESADORES DE VIDEO:
VDP 1 y 2 32bit Saturn Control Unit (con DSP y DMA)

PROCESADORES DE AUDIO:
Motorola 68EC000 y Yamaha FH1 DSP

CD·ROM:
2xCD·Rom Drive (320 KB/segundo)Video CD, Foto CD, EBook, Digital Karaoke.

Compatible con televisores de alta resolución.



Estos son todos los accesorios: controles, cartuchos y adaptadores.

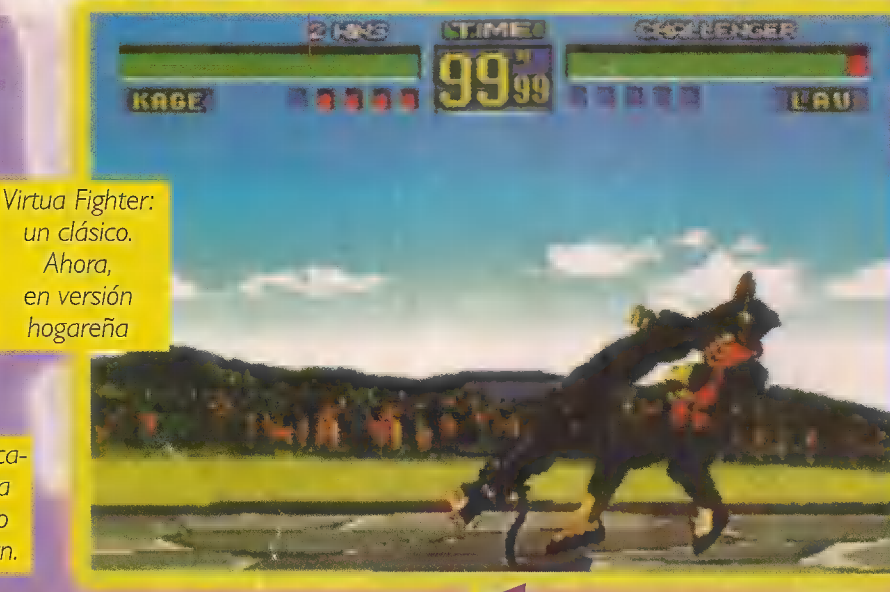




SUS CARACTERÍSTICAS EXTERNAS Y ACCESORIOS DISPONIBLES.

El Saturn es un poco aparatoso. Es muy grande y casi cuadrado. Tiene un color plateado grisáceo y sus botones de encendido, apagado y receteado son de color negro.
En el frente tiene las dos ranuras para introducir los controles que son muy parecidos a los del Genesis en su forma, con la diferencia de que tienen seis botones en lugar de tres.
En la parte superior de la consola se encuentra el compartimiento en donde se ponen los CDs y un poco más atrás está la abertura en donde se colocan los cartuchos. Los accesorios que se le pueden incorporar son: los cartuchos para grabar; algunos modelos avanzados de controles con botones automáticos, palanca de control que sirven para los juegos de lucha como el Virtua Fighter; un adaptador para seis controles; y un control especial con forma de volante para juegos de autos, como el Daytona USA. Muchos de los juegos están sacados de los arcades, como los recientemente mencionados **Daytona USA** y **Virtua Fighter**. Algunos títulos a salir son: **Alien Triology, Alone in dthe Dark, Bug, Castlevania, Cyberia, Parodius, Primal Rage, MK3, Myst, NBA Jam Tournament Edition, Off World Interceptor, Revolution X, Virtua Cop, Virtua Fighter 2, VR Virtua Racing, Waterworld,** entre muchísimos otros más.

Y también carreras para este nuevo Sega Saturn.



Virtua Fighter: un clásico. Ahora, en versión hogareña

Top Questions

Las preguntas más difíciles son un desafío para los expertos que contestan en esta sección. Trucos, consultas y dudas existenciales se resuelven en estas páginas y a través de un viejo pero siempre afectuoso medio: el correo. Vos escribís a la sección Top Questions, a Felipe Vallese [illegible] Capital y planteás tu duda. Y a la brevedad, la habrás resuelto a través de las respuestas que aparecen en estas mismas páginas.

Pregunta

Queridos amigos de Top Kids: Me llamo Facundo y tengo 7 años. Soy re fana de la revista y está buenísima. Quería hacerles algunas preguntas. Tengo una consola family y mi mamá, para mi cumpleaños, me va a regalar una consola nueva Sega. Como imaginarán, los cartuchos que tengo son de family y quería saber si hay algún adaptador que me permita usarlos en el Sega y si es muy caro.
Gracias por la respuesta
Facu
Carhué, Pcia. de Buenos Aires.

Respuesta

Querido Facu: no llegamos a tiempo a contestar tu carta antes de tu cumple porque, como ya habrás leído en otras secciones de la revista, tenemos bastante atraso con el tema del correo.
Bueno, ahora vamos con lo que vos preguntaste. Con respecto al adaptador, lo decimos una vez más: no existe y nunca existirá un adaptador de Family a Sega ni de Sega a Family.
Gracias por ser fana de la revista. Y ... ¡no aflojes!

Pregunta

Hola. Me llamo Iván Ezequiel Cassardo y tengo 7 años. Me fascina la revista. Hoy les escribo para que me digan las fatalities del Mortal Kombat II para Sega:
1) La babality de Reptile
2) La fatality de Sub Zero que te congela y que de un gancho te rompe todo
3)La fatality que te tira al precipicio
4) La fatality en que te clavan los pinches
5) La fatality que le absorbe el alma.
P.D.: son unos genios
Iván, Pcia. de Buenos Aires

Respuesta

Gracias, gracias... Ahora, andá buscar un anotador y copiá prolijamente las siguientes respuestas:
1) Tenés que apretar atrás, atrás, abajo y el botón de patada alta.
2) Primero lo tenés que congelar haciendo adelante, adelante, abajo, patada alta (a dos o tres pasos de distancia) y después, hacer adelante, adelante, abajo, adelante, adelante y apretar el botón de piña alta.
3) Esta fatality es distinta para todos los luchadores excepto Scorpion, Sub Zero y Reptile. Por eso, te damos las de estos personajes para que la puedas hacer con más luchadores. Apretá abajo, adelante, adelante y el botón de cubrirte al lado de tu oponente.
4) Para colgarle los pinches con Sub Zero, Reptile y Scorpion, podés hacer la toma anterior pero para colgarlos con otro -por ejemplo Kung Lao- apretá adelante, adelante, adelante y el botón de piña alta.
5) Para absorberle el alma con Shang Tsung tenés que mantener apretado el botón de cubrirte y hacer abajo, arriba, abajo y apretar el botón de piña baja (pegado a tu adversario).

Pregunta

Equipo de Top Kids. Me llamo Ariel Schor, tengo 11 años y vivo en Ushuaia. Los otros días vi el Mortal Kombat III para Super Nintendo pero tenía sólo un round de pelea. ¿Es trucho?. Y también llegó el Killer Instinct. ¿Cómo pueden llegar juegos tan recientes en tan poco tiempo?.
Muchas gracias
Ariel, Ushuaia, Tierra del Fuego.

Respuesta

Ante todo, un saludo muy grande para vos y para toda la gente de Tierra del Fuego donde tenemos fieles lectores. Ahora, vamos con lo que te interesa.
El Mortal Kombat 3 que viste en tu ciudad no es trucho... ¡es truchísimo!. El MK 3 para cualquier consola nunca puede tener un solo round. Y esto también se aplica a tu pregunta de por qué los juegos llegan tan rápido. Es porque se trata de copias de los Iproms, que no son otra cosa que prototipos del juego que da la compañía a manera de muestra. En estos casos, el juego no está terminado y casi siempre, para la versión final, se les hacen modificaciones.
Suponemos que algo así puede haber pasado también con el Killer Instinct.

Pregunta

Estimados amigos de Top Kids: Hola. ¿Cómo están? Somos Mariano Markert y Guillermo



Almirón. Queremos saber si nos pueden decir cómo se hace la friendship de Jago y Thunder, del Killer Instinct. Y también la fatality de Cyrax, Sektor, Sheeva y Kano del Mortal Kombat 3. De más está decirles que nos encanta mirar su programa y también la revista. Los dos son muy buenos. Esperamos que nos den una respuesta. Muchas gracias y hasta pronto.
Mariano y Guillermo, Luján
Pcia. de Buenos Aires.

Respuesta

¿Están listos? Prepárense porque aquí van todas las respuestas que nos pidieron. Pero vayamos por partes... En el Killer Instinct no existen las friendships. Suponemos que en su carta ustedes se refieren a las humilations. De ser así, atentos que ahí van. Para Thunder, tienen que hacer abajo, abajo, adelante y apretar el botón de patada débil. Para Jago, hagan medio círculo hacia atrás y apreten el botón de patada media.
En cuanto a las fatalities del Mortal Kombat, les contamos. Para Cyrax, mantengan apretado el botón de defensa y hagan abajo, abajo, adelante, arriba más el botón de correr. Distancia: pegado.
Para Sektor, aprieten golpe bajo, correr, correr, defensa. Distancia: de uno a tres cuerpos.
Para Sheeva, hagan adelante, abajo, abajo, adelante y presionen el botón de golpe bajo. Distancia: pegado.
Para Kano: mantengan apretado golpe bajo y hagan adelante, abajo, abajo, adelante. Y... ¡suelten el botón! Distancia: pegado.
Si quieren saber las otras fatalities, friendships, babalities y/o animalities, ya aparecerán en los próximos números de Top Kids.

Pregunta

Top Kids: Me gustaría que saquen un número especial con los juegos Mortal Kombat II, Mortal Kombat III, Killer Instinct, Primal Rage y Donkey Kong Country.
Otra cosa: ¿cómo se hace la fatality de Pit/espinas de Johnny Cage en el Mortal Kombat II?
Gracias
Leandro Maffei,
Mar del Plata

Respuesta

Te contamos que ya hay algunos números especiales. Por ejemplo, el del Killer Instinct que salió a la venta hace un tiempito... (preguntale a tu kiosquero porque a lo mejor lo tiene). En cuanto a la fatality, ahí va la respuesta.
Ponete junto a tu contrincante y apretá: abajo, abajo, abajo, abajo y el botón de patada alta.

Pregunta

Hola. Soy Gonzalo y quería saber las fatalities, babalities y friendships de Liu Kang del Mortal Kombat II para Sega.
Por favor, pónganlo en la revista. Chau y gracias.
Gonzalo Carrasco,
Bahía Blanca

Respuesta

Para la primer fatality, tenés que hacer un giro de 360 grados en dirección hacia tu oponente y, para transformarte en dragón y devorar la mitad de tu contrincante, tenés que apretar abajo, adelante, atrás, atrás y el botón de patada alta. Para hacer la babality, abajo, abajo, adelante, atrás y el botón de patada baja y, por último, la friendship: adelante, atrás, atrás, atrás más el botón de patada baja.

Pregunta

Querido Top Kids Me llamo Carlos Leguizamón y les escribo para decirles que son geniales y que compro su revista desde Johnny Cage. Me gustaría que me respondan las siguientes preguntas.
1) ¿Cómo se hace la fatality de Johnny Cage que le arranca al oponente tres cabezas?
2) ¿Cómo se hace la fatality de Sub Zero que le tira una bola y la revienta?
3) ¿Cómo se hace la friendship de Cage?
4) Quisiera saber cuándo saldrá el cartucho del Mortal Kombat 3.
5) También quería saber cómo se hace la fatality de Jax
6) ¿Me podrían decir cuáles son los nombres de los nuevos personajes del MK 3 y si hay personajes ocultos?
Gracias
P.D.: ¡Aguante Top Kids!

Respuesta

Gracias por tus halagos y bueno, como hiciste muchas preguntas vamos directo al grano.
1) Para sacarle las tres cabezas, tenés que hacer adelante, adelante, abajo, arriba. Después, volvé a hacer abajo y lo mantenés presionado junto a golpe bajo, patada baja y el botón de cubrirte.
2) Tenés que mantener apretado el botón de piña baja y hacer atrás, atrás, abajo, adelante y soltarlo. Distancia: diez pasos
3) Para lo de Cage tenés que hacer tres veces abajo y apretar el botón de patada alta.
4) El cartucho del Mortal Kombat 3 ya está a la venta desde hace un tiempito.
5) Para la friendship de Jax, tenés que mantener apretado el botón de defensa y hacer abajo, abajo, arriba, arriba y apretar el botón de patada baja.
6) Los nombres de los nuevos personajes del MK 3 los podés encontrar en el informe especial del juego de marras que salió en la revista de Noob Saibot. Y en cuanto a los personajes ocultos te contamos que están Smoke y Noob Saibot.



*Hola. Mi nombre es Hugo. Soy de Gran Bourg y quería mandarle un saludo a todos. Quiero que pasen más información sobre el Ultra 64. Chau. Gracias.
Sobre el Ultra estamos pasando constantemente información en el programa en la sección Top secret. Pero igual te damos los datos más importantes: saldrá en abril del ´96 y ya fue expuesto en Japón en la feria Shoshinkai. Además, se mostraron estos juegos: el Killer Instinct 2, Zelda, Top Gun, Starwars, Shadows of the Empire, entre otros. Para más, te recomendamos leer la revista de diciembre en la sección Top Secret.

* Hola. Soy Federico y quería saber la animality de Cyrax del Mortal Kombat III para Arcade.
Tenés que ponerte al lado de tu oponente y hacer dos veces arriba, dos veces abajo, manteniendo presionado el botón de defensa.

* Hola. Mi nombre es Adriana Elizabeth Pera y quería saber el ultra combo de Fulgore.
Para ejecutar este movimiento especial, tenés que realizar adelante, abajo, adelante y apretar el botón de piña débil al final de cualquier combo. Lo tenés que hacer cuando tu enemigo tenga la energía roja que parpadea.

* Me llamo Hernando y quiero pedir el truco para hacer la friendship de Cyrax para el MK 3. Gracias. El programa está buenísimo. Chau.
Primero y principal, para ejecutar las friendships y las babalities en el MK 3, no tenés que apretar el botón de defensa durante el round. Presioná el botón de correr cuatro veces y después y al mismo tiempo, arriba y el botón de correr nuevamente.

* Hola. Soy Diego y quiero pedir la animality de Sheeva en el Mortal Kombat 3.
Para hacer esta animality, apretá el botón de correr y luego oprimí el de cubrirte 4 veces siempre, junto a tu contrincante.

Vos llamás al 0-600-1234-4 y elegís. Entre las tantas opciones que tenés, podés optar por dejar un mensaje o solicitar el truco. Además de tener la respuesta en el programa, la encontrás también en estas páginas

* Hola. Soy Guillermo y quisiera pedir un truco para Shang Tsung, el que hace la fatality de Kintaro. El programa está muy bueno. Chau y gracias.
Para que te salga esta espectacular fatality, mantené apretado el botón de piña baja durante todo el round o durante 20 segundos. Luego, soltalo a un paso de tu enemigo.

* Soy Germán y quería pedirles si me podrían decir si existen movimientos sombra en el Killer Instinct de SNES.
Lamentamos desilusionarte pero el movimiento sombra sólo lo podés hacer en la versión de Arcade cuando tenés el combo breaker.



*Soy Ricardo Ayala. Quiero decir que el programa está buenísimo y también quiero saludar a los chicos que mandan trucos porque están muy buenos. Saludos al Profesor y a todos los que trabajan en Top Kids porque hacen un programa buenísimo todos los días.

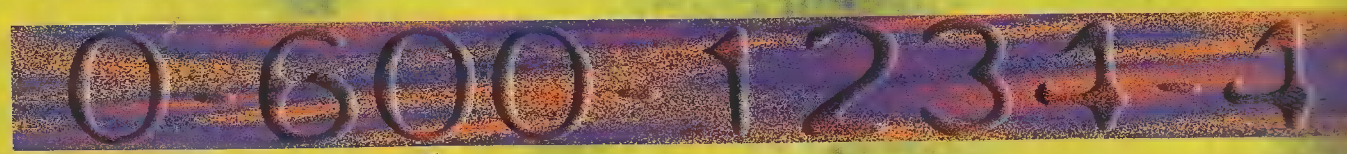
*Hola. Quería decirles que el programa está re-bueno. Y quiero mandar un saludo para Roberto Ibarrola. Y ojalá que este programa nunca lo saquen porque es como sacarle el corazón a A.T.C.. Es el mejor programa. Y quiero mandarle un saludo a Mauricio que es el mejor...

*Hola. Me llamo Mariana y quiero dejar un mensaje. El programa está buenísimo y quiero mandar un saludo a todo el colegio Inmaculada Concepción, especialmente a 6° grado "A".

*Hola. Soy Facundo de Adrogué. Quiero decirles que el programa está buenísimo y... ¡aguante profesor!. Y un saludo para toda la escuela Nro. 1 de Adrogué. Chau.

*Hola. Quería decir que el programa está buenísimo. Soy de La Plata, me llamo Ingrid.

*Hola. Soy de González Catán y quería mandar un saludo para Natalia y Roxana. Chau. Gracias...



AVENTURA, PELIGRO Y ROMANCE

Mágica. En efecto: la sensación de cabalgar la ola sólo puede asociarse con la magia. Una magia que se inicia, por lo menos para nosotros, en el siglo XVIII, cuando el capitán Cook -militar, pirata y aventurero- arribaba a las playas hawaianas y se sorprendía al observar a los nativos tomando las olas en delgados troncos de árboles.

Tan mágica es esa sensación que cientos de años después, en playas tan o más soñadas que las hawaianas, el ritual de la tabla se repite y sin posibilidad de agotarse. Jamás.

LOS NUEVOS HÉROES

La tele, el cine y sobre todo la publicidad, han sabido captar la aureola de placer que, desde siempre, rodea al surf. ¿Ejemplos? No nos vas a decir que no viste Punto límite, la película de dos surfistas aventureros, protagonizada por Patrick Swayze y Keanu Reeves. Los surfistas son algo así como los nuevos héroes de historias que conjugan aventura, un minitoque de peligro y otro tanto de romanticismo. Veamos por qué.

La aventura y en cierta medida, también el peligro, están impuestos por el desafío a la naturaleza que implica la práctica del surf. No sólo por los revolcones y las heridas que pueden traer aparejados un mal golpe o una ola mal "tomada" sino, también, **porque dos docenas de surfistas anualmente caen en las playas de California y Australia, en los dientes de los tiburones blancos.**

El tercer ingrediente, el romanticismo, resulta un poco más difícil de explicar. Tal vez, responda a que las playas de México, California, Tahití, Hawai, Indonesia, Bali, Aus-

UN BUEN NEGOCIO

Ya hablamos de la industria audiovisual que supo captar, en el momento exacto, las escenas más seductoras y excitantes de esta cabalgata sobre las olas.

Pero el excelente negocio que rodea al surf no se limita a las cámaras. Sobre todo en California -epicentro obligado del surf mundial- el diseño, construcción y comercialización de tablas, se convirtió en una industria más que rentable. Tanto, que la comercialización de tablas dio inicio a un nuevo deporte basado en el surf: el wind-surf.

Un adelantado en el tema de conjugar deporte y negocio fue el surfista John Severson quien, a principios de los años ´60, editó el primer número de Surfer Magazine, publicación que luego vendió en una cifra más que millonaria y con miles de suscriptores.

LA ESCENA CASI SIEMPRE VA ACOMPAÑADA DE ATARDECERES SOÑADOS Y CHICAS HERMOSAS. CLARO, LOS PROTAGONISTAS SON EL SURFISTA, SU TABLA Y

SU



tralia y Brasil, sean los escenarios románticos preferidos de las chicas más lindas de este siglo. Quizás, el héroe de estas chicas tenga más que ver con el tipo de Indiana Jones del mar que encarna el surfista, que con el héroe de la novela de la tarde de que puede ver por tele.

PARTE DE LA RELIGIÓN

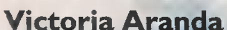
En principio, el surf fue algo así como una especie de juego que los nativos de esas playas paradisíacas practicaban al sólo efecto de que los turistas se divirtieran observándolos. Después y si bien su práctica nunca se convirtió en masiva o popular, el surf conquistó a una pequeña gran minoría. En algunos lugares (las costas californianas, por ejemplo), se transformó o transmutó en una forma de vivir y de relacionarse. Adoptaron una vestimenta particular y, además, se convirtieron en una especie de tribu.

Los surfistas comenzaron a vivir en pequeñas comunidades, aunque poco y nada tuvieran que ver con los hippies. San Juan Capistrano, Malibú y Laguna Beach fueron algunas de las zonas literalmente "copadas" por los surfistas.

COLOR LOCAL

Los atardeceres de nuestras playas no tienen nada que envidiarles a los más míticos "templos" surfistas. Cualquier playa abierta y de olas grandes gana, a las seis o siete de la tarde, más y más surfistas verano tras verano. Lo mismo sucede muy cerquita: las playas uruguayas de La Paloma y La Pedrera, por ejemplo, o las más que visitadas costas del sur brasileño, repiten la escena: mar plateado, sol dorado y la imagen del surfista recortado a contra luz.

Victoria Aranda



SERVICIOS

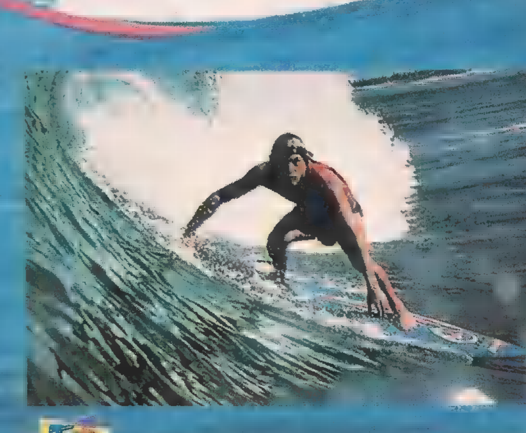
Los datos son poco románticos pero sumamente útiles. Se trata de la lista de precios que todo aquel que se convierta en surfista debe conocer.

Comencemos por las tablas. Y nuevas. E importadas ya que en materia de nacionales hay poco y nada. Las estadounidenses de 3 quillas -la calidad de las tablas depende de la cantidad de quillas, las "aletas" que se encuentran en el reverso de la misma- salen entre 200 y 220 $, reduciéndose a un 50 por ciento en el mercado del usado y hablando, siempre, de tablas en buen estado. Las brasileñas, nuevas, se cotizan entre 180 y 150 $. Usadas y también en buenas condiciones, por 80 pesos. Las más profesionales, de 5 quillas, se pueden obtener a partir de los 300 $.

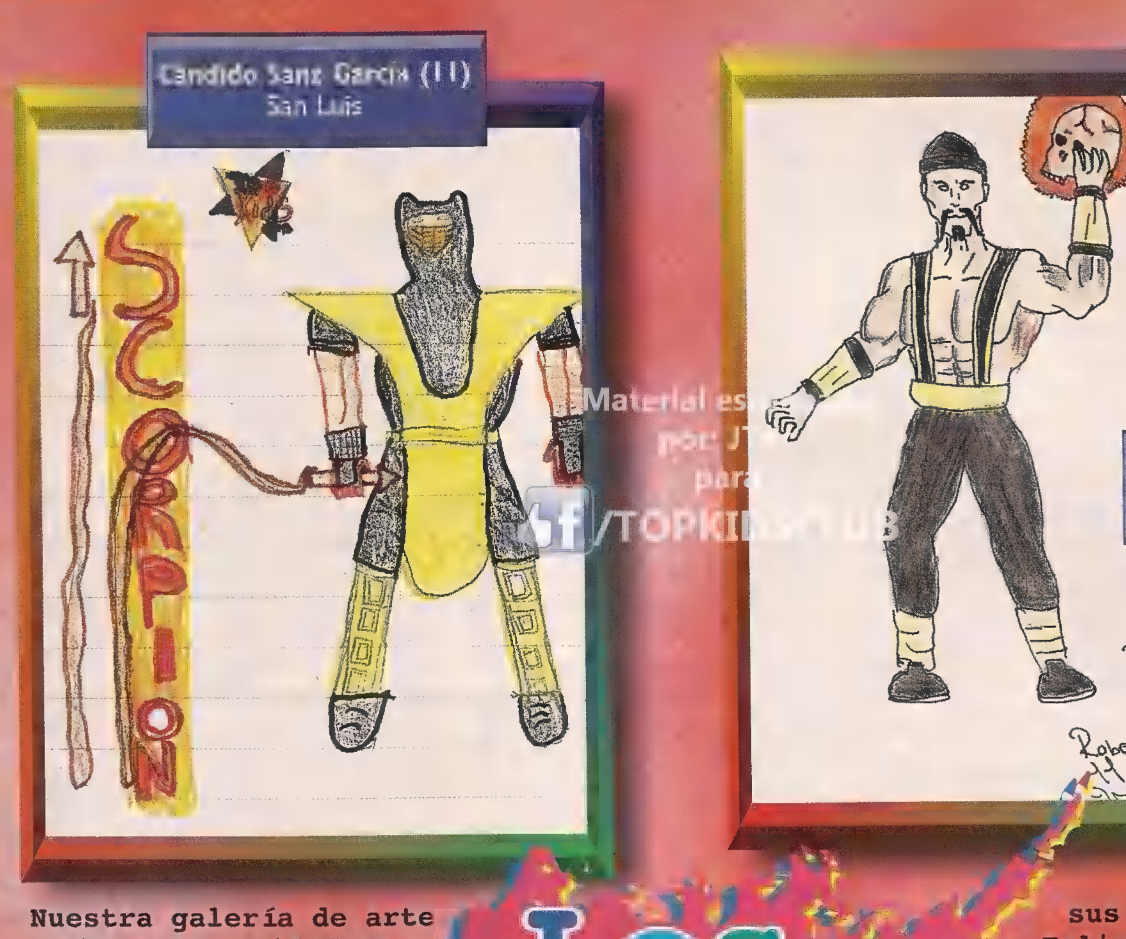
Los trajes de neoprene de manga corta -aptos para la práctica en mar frío- se consiguen por 150 $, y por 220 $, te llevás uno con mangas. Las remeras de lycra se obtienen por 40 $.

LAS OLAS. ¿TODAVIA LES QUEDA ALGUNA DUDA? BUENO, POR SI NO SE DIERON CUENTA, EN LAS PROXIMAS LINEAS VAMOS A HABLAR DE SURF.

RF





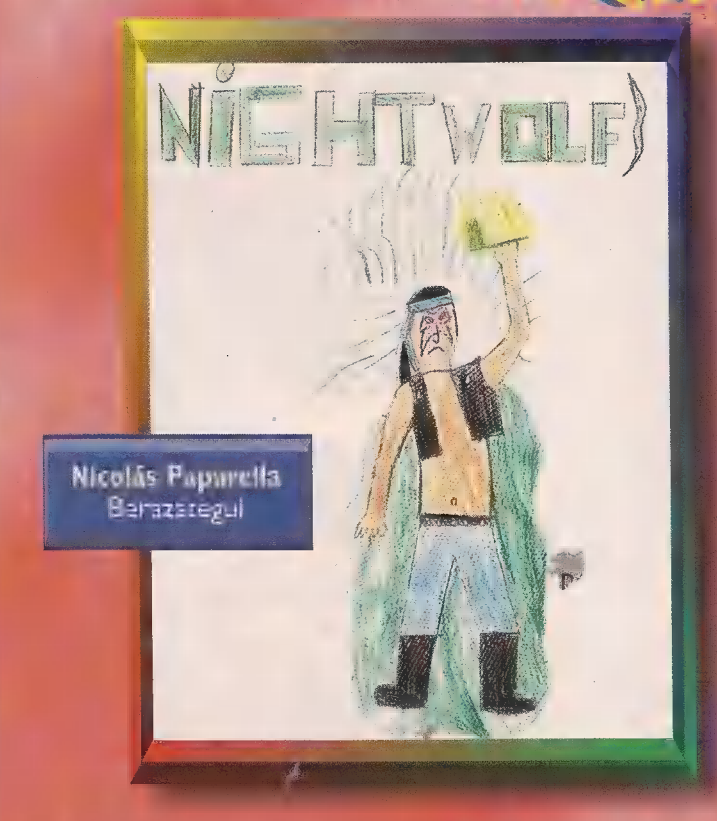


Candido Sanz García (11)
San Luis

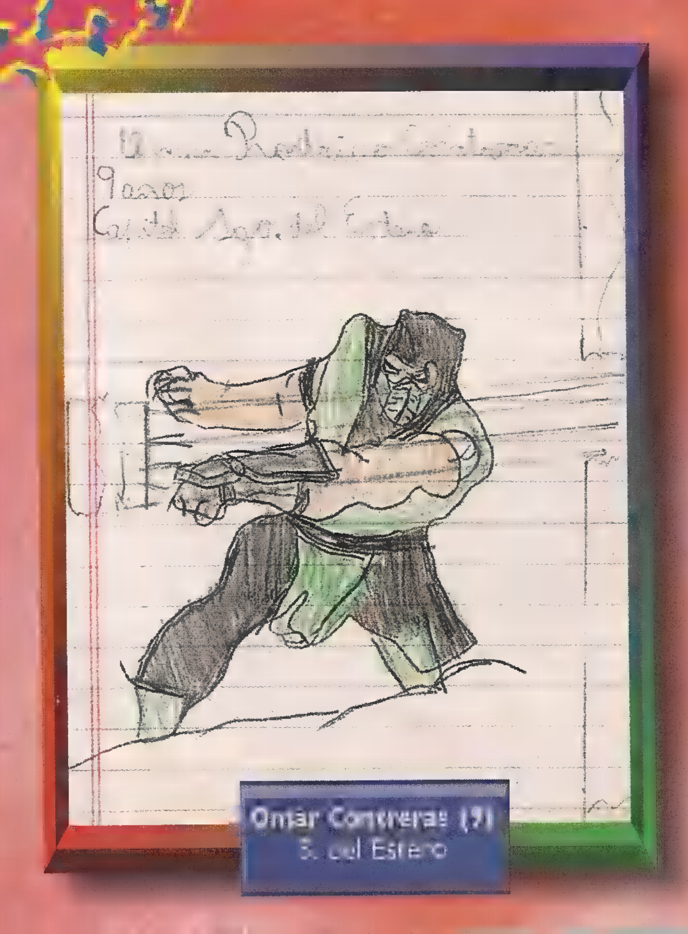
Roberto Gruñeiro (11)
Vicente López

LOS ARTISTAS

Nuestra galería de arte sigue obsequiándote sus más preciadas obras. Como siempre, nuestros más cotizados pintores y dibujantes enviaron sus cuadros a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal. Y aquí están ahora: exponiendo sus trabajos...



Nicolás Paparella
Berazategui



Omar Contreras (9)
S. del Estero



Nuestras bati computadoras se llevaron una sorpresa cuando, al procesar las muchísimas cartas que recibimos todos los días, descubrimos que nuestros lectores tenían ganas de volver a ver algunos personajes que ya aparecieron en la tapa de **Top Kids**. Lo mismo sucedió en nuestra línea 0-600-1234-4: muchos chicos han votado otros personajes, diferentes a los que aparecían en este cupón... además de los que sí figuran, claro. Por esta razón, ahora incluimos nuevos nombres para que vos y sólo vos seas el que le ponga la tapa a Top Kids. El método es sencillo: vos recortás el cupón que aparece en esta misma página, identificás a tu personaje predilecto del MK 3 o del KI y si tu voto aumenta la cantidad que ya tiene tu luchador preferido, lo verás estampado para la inmortalidad en la tapa de Top Kids. ¡Claro! Como siempre, el cupón lo tenés que enviar a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital. Si podés, identificá la sección en el sobre: el personaje de tapa de tu revista. O si te da fiaca escribir, también podés llamar. ¿Dónde? Al 0-600-1234-4 y ahí, computar tu voto con todas las de la ley. No te podés quejar: en nuestra revista, los procedimientos no podrían ser más democráticos.

KILLER INSTINCT
YO QUIERO QUE EL PERSONAJE DE TAPA SEA:

- -Jago
- -Fulgore
- -Chief Thunder
- -Cinder
- -Black Orchid
- -Glacius
- -T.J.Combo
- -Spinal
- -Cyberwulf
- -Riptor
- -Eyedol

MORTAL KOMBAT 3
YO QUIERO QUE EL PERSONAJE DE TAPA SEA:

- -Kabal
- -Sektor
- -Sheeva
- -Nightwolf
- -Cindel
- -Cyrax
- -Motaro
- -Shao Kahn
- -Stryke
- -Jax


DALE GAS
Nintendo
Nintendo
PLAY



NABOS Y NABOS

* Quiero decirle a Fernando que hace mal salir con varias chicas a la vez. Si una de ellas se llega a enterar que sale con la otra, lo matan. El consejo proviene de un buen amigo, Martín, que "casualmente" gusta de una de las novias de Fernando.
* Fabián Casanova desea por este medio declararle su amor eterno a Julieta. Adherimos a tan encantador y romántico mensaje.
* Todo, pero todo el barrio de Villa Lugano, sabe que Sabrina está muerta con Ezequiel. Claro, si alguien faltaba enterarse de esta feliz noticia, ahora ya lo sabe.
* Ramiro Quesada: Tu novia Rocío se queja y nos solicitó que publiquemos este mensaje que desde que te compraste el cartucho con los jueguitos, ya no le das más bola a ella. Ramiro un consejo: hay que hacer todo en su medida y armoniosamente.
* Matías Tino: te contamos que si te llegás a encontrar con Melanie, la vas a pasar feo. Tu amiga está más que ofendida porque no la invitaste a tu cumpleaños en Castelar.

FATIMA H TE RE AMO CLAUDIO R

MARIANO ES UN ROLLING STONE

...LOS ROLLING STONES SON CUATRO Y NINGUNO ES ARGENTINO

JULIANO X PAULA

VAMOS LA BLUSERA!

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

* Gabriel que para en los videogames de Belgrano y que está todo el día haciéndose el lindo y el campeón del Mortal Kombat.
  Lucía y Marcos, de Belgrano.
* La novela Chiquititas y las canciones de dicha novela.
  Lucas, Matías y Patricio de Mataderos.
* Mi hermana mayor con el nuevo casette de Ricky Martin y de Luis Miguel.....¡NO me la banco más!
  Rodrigo Bermejo, Quilmes.
* El presidente de los Insoportables Siguen Vivos debería ser Nicolás Armentano, que es un botón. Nos dejó plantados en una fiesta cuando se había comprometido en venir a pasar música.
  Gabriel, Carlos, Juan Martín y toda la banda de Caseros.
* Akira ocupa un sitio de honor en esta columna debido a que su amigo Esteban y su hermano Diego dicen que es insoportable. Lo único que tiene en la cabeza es un dibujito animado.

* Si querés quemar a tu amigo, mandar al frente a un insoportable cercano, parientes, olfas, vecinos, etc., confesarle a alguien que lo amás tiernamente; si deseás mandar chistes bobos o graffities ingeniosos, esta sección es para vos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital, especificando la sección (la pared, en este caso) o llamá a nuestra línea 0-600-1234-4 durante las 24 hs.



Dos caballeros y una dama hacen lo que ellos definen como la mejor música del mundo en la ciudad de Los Angeles. Conocerlos es un viaje de ida y vuelta. Subite y divertite con esta nota.

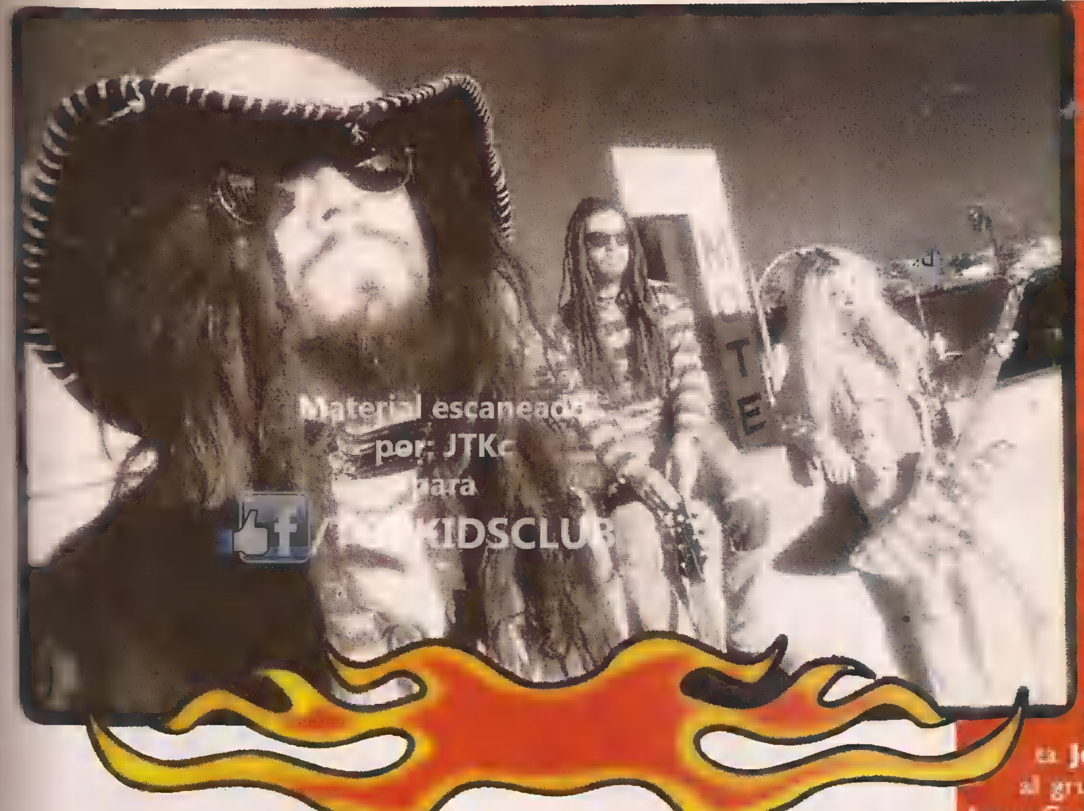
La explosiva New York fue el escenario de un histórico encuentro. Sucede que allí, a mediados de los años '80 y más precisamente en el centro del East Village -barrio auténticamente neoyorkino y cuna del funky, para más datos-, se vieron por primera vez la voz y el bajo de lo que después se llamaría **White Zombie**. Ella era la bella y llamativa **Sean Yseult,** bajista por amor y vocación; él, una especie de cavernícola tatuado llamado **Rob Zombie.**

Hablaron de tatuajes, por supuesto. Y también de música ya que los dos coincidían en sus gustos. No son para nada excluyentes, lo único que no pueden soportar es el reggae y la música country.

La coincidencia los inspiró y los decidió a formar una banda. Sumaron a un tal **John Ricci,** buen violero y amante -al igual que ellos- de las películas de terror de clase "b". La conjunción astral estaba dada, entonces, como para que finalmente naciera **White Zombie.**

DISCO Y SHOWS

Pasaron un par de años y después de tocar en los reductos y sótanos más exclusivos de la no menos exclusiva New York, los **White Zombie** obtuvieron su primera

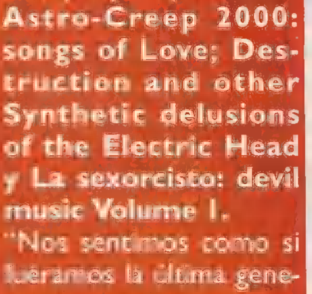


oportunidad. No era que a ellos les importara demasiado grabar un disco pero, pintó y en 1987 "Silent Explossion" vio la luz.
Muchos se preguntaron al escuchar este primer exponente de los zombies blancos cuál era y aún es la musa inspiradora de Rob, poeta oficial y alma mater de la banda. Pues bien: él sólo se sienta ante un video de terror y las palabras le surgen así, solas, simples, a borbotones. Aunque Rob además reconoce la guía espiritual de sus bandas preferidas: The Cramps, The Birthday Party y los Misfits. Cuando alguien les preguntaba a los otros integrantes de la banda "¿qué está diciendo Rob?", los demás respondían: "no me hagas esa fucking pregunta. Sencillamente no lo sé".

EL PRESENTE

Mientras Rob se encarga de las letras (no toca ningún instrumento) actualmente son Sean y J. -el nuevo guitarrista- quienes componen la música. "No somos una banda industrial", se defienden los dos últimos y a coro. "Hacemos canciones para tocar en vivo. Si nosotros comenzáramos a hacer música con una computadora y, por último, añadiéramos una pequeña guitarra, quizás podríamos llamar a eso industrial".
Pero volvamos a un par de años atrás. Cuando se cansaron de Nueva York, Los Angeles se les presentó como una seductora opción como para mudarse y, de paso, hacer


Sean Yseult



algo de música. Parece que la mudanza les cayó bien ya que aparecieron **Astro-Creep 2000: songs of Love; Destruction and other Synthetic delusions of the Electric Head y La sexorcisto: devil music Volume I.**
"Nos sentimos como si fuéramos la última generación de chicos que se sentaban en sus habitaciones y que tenían tapas de grandes discos de vinilo con enormes fotos de las bandas", dicen Sean y J. Yuenger cuando tratan de definir a la última formación del grupo que se completa con Rob -obvio- y el baterista **John Tempesta,** sumado al grupo para la grabación de Astro-Creep. "La última generación de chicos que se sentaba ahí por horas y miraba los discos y pensaba en las bandas y qué copadas que eran las vidas de los músicos; la generación de chicos que pensaba: "dónde está la diversión sin eso".
Actualmente y con muchas placas vendidas en el mercado, los **White Zombie** reconocen darle más bola a todo lo que tenga que ver con la parte de producción de sus C.Ds. Por ejemplo, ellos dicen cuidar por sobre todas las cosas la parte visual. "Es muy importante, afirman. Es por eso que nuestro nuevo disco tiene un gran y generoso folleto. Realmente extraño comprar un disco y tener todo eso. Vos, ahora, comprás un disco de punk y se convierte en un montón de basura. Vos comprás una calcomanía y una partitura con el domicilio de la banda y algunas fotos. Por eso, ahora estamos poniendo un montón de material en el álbum. Esta es la teoría de White Zombie en general: más material, más material".
A la hora del resumen, ellos tiran una definición de aquellas, ideal para cerrar una nota como ésta:
"Nosotros vivimos como White Zombie todo el día, todo los días".
Habrá que creerles, ¿verdad!

Tal como prometimos el año pasado, en este número de Top Kids continuamos



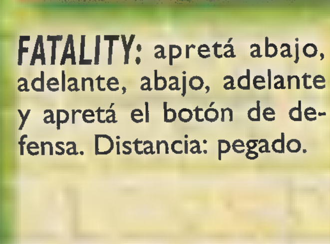


contándote en exclusiva todos los trucos del Mortal Kombat 3. No nos des las gracias...

MORTAL KOMBAT 3

SHANG TSUNG

FATALITY: mantené golpe bajo y hacé abajo, adelante, adelante, abajo. Distancia: pegado.



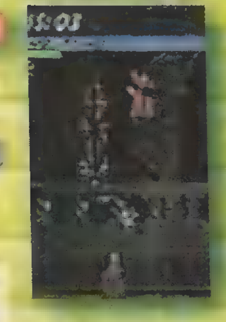
FATALITY: mantené golpe bajo presionado y apretá correr, defensa, correr, defensa. Al mismo tiempo, soltá el botón de golpe bajo. Distancia: pegado.



ANIMALITY: retené golpe alto y presioná correr, correr, correr y luego, soltá el botón de golpe alto. Distancia: 2 cuerpos.



FRIENDSHIP: patada baja, correr, correr y después, abajo. Distancia: de 2 a 12 cuerpos.



BABALITY: correr, correr y correr más patada baja. Distancia: pegado.

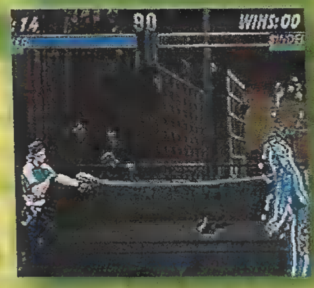
PIT 3, TOWER, SUBWAY: apretá arriba, arriba, atrás y el botón de patada baja.

STRIKER

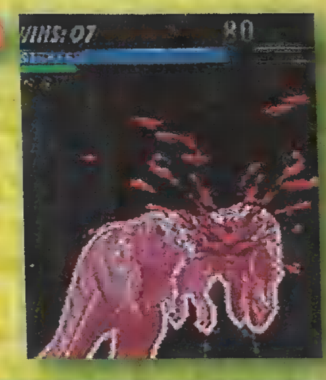
FATALITY: apretá abajo, adelante, abajo, adelante y apretá el botón de defensa. Distancia: pegado.



FATALITY: hacé adelante, adelante, adelante, adelante y después presioná el botón de patada baja. Distancia: de 10 a 12 cuerpos.



ANIMALITY: apretá correr 4 veces y, después, el botón de defensa. Distancia: de 1 a 2 cuerpos.



FRIENDSHIP: presioná golpe bajo, correr, correr y de nuevo, golpe bajo. Distancia: de 2 a 12 cuerpos.



BABALITY: apretá abajo, adelante, adelante, atrás y después el botón de piña alta. Distancia: cualquiera

PIT 3, TOWER, SUBWAY: adelante, arriba, arriba más el botón de patada alta. Distancia: pegado

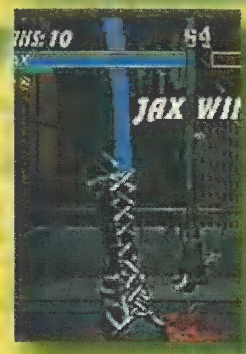


JAX

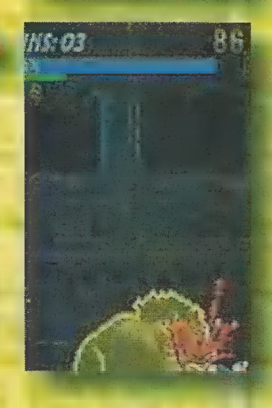
FATALITY: mantené presionado el botón de defensa y hacé arriba, arriba, abajo, adelante, arriba y soltá el botón de defensa. Después y muy rápidamente, volvé a oprimirlo. Distancia: pegado.



FATALITY: apretá correr, defensa, correr, correr y el botón de patada baja. Distancia: de 2 a 12 cuerpos.



ANIMALITY: mantené golpe bajo y hacé adelante, adelante, abajo, adelante y soltá el botón de golpe bajo. Distancia: pegado.



FRIENDSHIP: apretá el botón de patada baja, correr, correr y de nuevo patada baja. Distancia: de 2 a 12 cuerpos.

BABALITY: presioná abajo, abajo, abajo y después el botón de patada baja. Distancia: cualquiera.

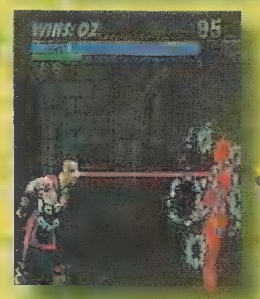
PIT 3, TOWER, SUBWAY: adelante, abajo, adelante, abajo y después el botón de piña baja. Distancia: pegado.

KANO

FATALITY: mantené presionado golpe bajo y hacé adelante, abajo, abajo, adelante y soltá el botón de golpe bajo. Distancia: pegado.



FATALITY: apretá golpe bajo y defensa, defensa. Después, patada alta. Distancia: de 3 a 5 pasos.



ANIMALITY: mantené golpe alto y apretá defensa, defensa, defensa, defensa y defensa. Después, soltá el botón de golpe alto. Distancia: pegado.



FRIENDSHIP: oprimí el botón de patada baja, correr, correr y por último patada alta. Distancia: de 2 a 12 cuerpos.



BABALITY: adelante, adelante, abajo, abajo y después apretá el botón de patada baja. Distancia: cualquiera.

PIT 3, TOWER, SUBWAY: mantené presionado el botón de defensa y hacé arriba, arriba, atrás, soltá el botón de defensa y apretá el de patada baja. Distancia: pegado.



LIU KANG — MK3

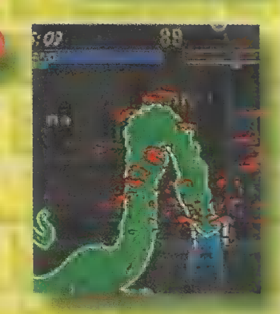
FATALITY: hacé adelante, adelante, abajo, abajo y apretá el botón de patada baja. Distancia: cualquiera .



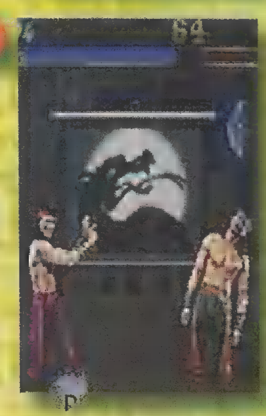
FATALITY: mantené apretado el botón de defensa y hacé arriba, abajo, arriba y luego soltá el botón de defensa y apretá al mismo tiempo arriba, correr y defensa. Distancia: cualquiera.



ANIMALITY: apretá abajo, abajo, abajo, arriba. Distancia: de 1 a 2 cuerpos.



FRIENDSHIP: apretá correr, correr, correr, correr, abajo más el botón de correr. Distancia: cualquiera .



BABALITY: apretá abajo, abajo, abajo y después el botón de patada alta. Distancia: cualquiera.

PIT 3, TOWER, SUBWAY: correr, defensa, defensa y el botón de patada baja. Distancia: pegado.

NIGHT WOLF — MK3

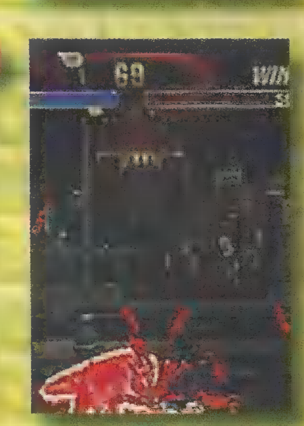
FATALITY: mantené presionado el botón de defensa y hacé: arriba, arriba, atrás, adelante y soltá el botón de defensa para volver a apretarlo rápidamente. Distancia: pegado.



FATALITY: apretá atrás, atrás, atrás, abajo y el botón de golpe alto. Distancia: de 3 a 6 cuerpos.



ANIMALITY: presioná dos veces adelante, dos veces abajo. Distancia: pegado.



FRIENDSHIP: apretá correr, correr, correr, correr y después abajo más correr. Distancia: de 6 a 12 cuerpos.



BABALITY: apretá adelante, atrás, adelante, atrás y después apretá el botón de golpe bajo. Distancia: cualquiera.

PIT 3, TOWER, SUBWAY: apretá correr, correr, correr y después el botón de defensa. Distancia: pegado



KUNG LAO

FATALITY: oprimí los botones de correr y defensa al mismo tiempo dos veces y después, presioná y mantené abajo, correr y defensa. Luego, soltalos. Distancia: de 3 a 4 cuerpos.



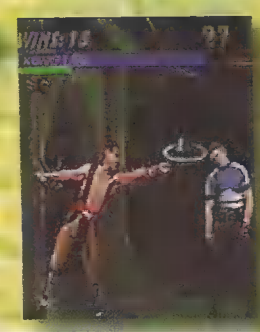
FATALITY: hacé adelante, adelante, atrás, abajo y después apretá el botón de golpe alto. Distancia: pegado.



ANIMALITY: presioná 5 veces correr y después apretá el botón de defensa. Distancia: pegado.



FRIENDSHIP: presioná correr, después golpe bajo y después correr. Por último, el botón de patada baja. Distancia: de 2 a 12 cuerpos.



BABALITY: apretá abajo, 2 veces adelante más el botón de golpe alto. Distancia: cualquiera.

PIT 3, TOWER, SUBWAY: hacé dos veces abajo, dos adelante y apretá el botón de patada baja.

SMOKE

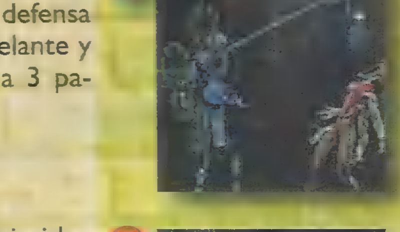
Se trata del viejo personaje que ya había aparecido en la versión del MK II. Como podrás observar ahora, su forma y su vestimenta han variado considerablemente ya que actualmente es uno de los 3 robots fabricados por el clan de Ninjas Lin Kuein, con el objetivo de eliminar a Sub Zero. A continuación te vamos a dar el truco para que puedas jugar con él, en el SNES.

1.- Al encender tu SNES, debés mantener en el control 1, la cruz direccional hacia la izquierda junto con el botón A. 2.- Luego, cuando aparezca en la pantalla el nombre de la empresa (Williams), apretá y mantené el control hacia la derecha junto con el botón B.

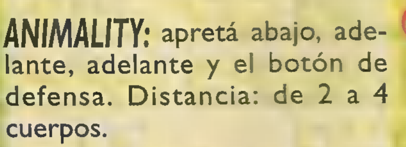
3.- Después de que esta pantalla desaparezca apretá y mantené los botones X e Y. Hasta que veas el logo del MK III. Si lo hiciste correctamente, aparecerá Smoke caminando. De esta manera, cuando estés en la pantalla de selección de personaje, no tendrás más que poner el cursor sobre Smoke.



FATALITY: mantené presionados los botones de correr y defensa y apretá abajo, abajo, adelante y arriba. Distancia: de 2 a 3 pasos.



FATALITY: mantené oprimidos los botones de defensa y correr y apretá arriba, arriba, adelante, abajo. Distancia: de 10 a 12 cuerpos.

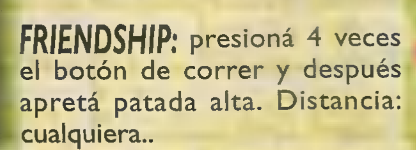




ANIMALITY: apretá abajo, adelante, adelante y el botón de defensa. Distancia: de 2 a 4 cuerpos.



FRIENDSHIP: presioná 4 veces el botón de correr y después apretá patada alta. Distancia: cualquiera..





PIT 3, TOWER, SUBWAY: adelante, adelante, abajo y el botón de patada baja. Distancia: pegado.



NUEVOS SORTEOS, NUEVOS GANADORES, NUEVOS PREMIOS. ESTO ES LO QUE TE DEPARA ESTA PÁGINA, LA DE EL CLUB DE TOP KIDS.

SORTEO SOCIOS

Fecha	Nº Socio	Nombre	Premio
26-10	3515	Nicolás Callena (La Plata)	Remera
27-10	8023	German Vallejos (Escobar)	Remera
30-10	3631	Rubén Stusoulet (V.Ballester)	Cartucho
30-10	8396	Suledad Carov	Remera
31-10	1367	Sebastián Mono (Avellaneda)	Remera
1-11	0759	Juan Villerreal (La Plata)	Remera
2-11	3925	Leandro Banduco (Rafaela)	Remera
3-11	4781	José Dorrego (José C.Paz)	Remera
6-11	7460	Hernán Maglioco (Mendoza)	Cartucho
6-11	3907	Juan López (Bahía Blanca)	Remera
7-11	8486	Mariano Arangunde (Castelar)	Remera
8-11	3591	Diego Molina (La Plata)	Remera
9-11	9124	Juan Garrilazo (Munro)	Remera
10-11	4246	Flavia Contreras (La Plata)	Remera
13-11	3202	Leandro Pasos (Rosario)	Remera
14-11	1741	Leandro Sánchez (F. Varela)	Cartucho
14-11	0841	Víctor Perosi (Cap. Fed.)	Remera
15-11	2749	Eduardo Sancier (Glew)	Remera
16-11	0287	Christian Chávez (Laferrere)	Remera
17-11	6792	Luis Albarracín (Ciudadela)	Remera
20-11	1076	Luis Parini (Paso del Rey)	Remera
21-11	0637	Diego Molina (La Plata)	Cartucho
21-11	2349	Claudio Conde (Wilde)	Remera
22-11	0493	Adolfo Chornomorez (Cap.)	Remera
23-11	1056	Carla Gatta (Cap. Fed.)	Remera
24-11	4770	Jonathan Gómez (Gral. Rodríguez)	Remera
27-11	4053	Carlos Piguenz (San Justo)	Remera
28-11	9326	Andrés Basile (Las Parejas)	Remera

SORTEO TELEFONICO

Fecha		Nombre	Premio
27-10	0927	German Casco (V. Ballester)	Cartucho
3-11	L.0-600	Leandro Barrionuevo (Hurlingham)	SNES
8-11	L.0-600	Román L. Asis (Cap. Fed.)	Cartucho
13-11	L.0-600	César Alejandro	Cartucho
20-11	L.0-600	Gabriel	Cartucho
28-11	6237	Ignacio Ciardi	Cartucho

SORTEO SNES 9-11-95

Nombre
José Benso (Beccar)
Juan Facundo Juárez (L. de Zamora)
Dante Alan Zaballe (Castelar)
Nicolás Daniel Grecco (Lanús Oeste)
David Ezequiel Quintana (Basavilbaso - Neuquén)

GAME BOY

Fecha	Nombre
26-10	5386 Leonel Gonzalez (Lomas de Mirador)
2-11	3741 Evangelina Zabala (Boulogne)
10-11	L.0-600 Matías Rubén (Boulogne)
17-11	L.0-600 Gonzalo Caballo
23-11	L.0-600 Matías Díaz

SUSCRIPCION REVISTA

Fecha		Nombre
1-11	L.0-600	Susana (Lanús)
15-11	L.0-600	Sergio Gauto
22-11	L.0-600	Vanesa Castro (S. Martín)
30-11	L.0-600	Marcos Cardozo



MORTAL KOMBAT

LA PELÍCULA

SENSACIONAL ESTRENO EL 1 DE ENERO, EN LAS MEJORES SALAS

Con la compra de cualquier cartucho de Super Nintendo y tu factura diciembre, en El País de las Maravillas, te llevás una entrada gratis para ver Mortal Kombat-la película.

erta válida hasta agotar el stoc





Rubén



Rubén Capria con "su" camiseta número 10.

Le dicen El Mago y, cuando uno lo mira hacer goles, gambetas y todo lo que hace al fútbol ser una fiesta, nadie duda de que el apodo no podía estar mejor puesto. Pero Rubén Capria dice que el sobrenombre es casualidad, que en realidad, lo de mago quedó por un apodo que él le había puesto a un amigo: Mr. Magoo.
Pero, como dirían los psicólogos, las casualidades no existen o, por lo menos, no deberían existir en estos casos. Porque para los que vieron el último Boca-Racing, ese inolvidable domingo 3 de diciembre de 1995, Rubén Capria es El Mago por derecho propio. ¿O no son suficientes 3 goles frente al Mono en la Bombonera y en un campeonato al rojo vivo?.

Los comienzos de una zurda letal

Tampoco es casual la zurda que El Mago parece manejar como pocos lo han hecho antes. Sucede que, desde chico, Rubén Capria tuvo un sueño: jugar al fútbol y no paró hasta conseguirlo.
Oriundo de General Belgrano, un pueblo de la Provincia de Buenos Aires, Rubén aprendió a patear casi al mismo tiempo en que comenzaba a correr y a caminar. A los 11 años, jugando para el club Belgrano, fueron muchos los que advirtieron que cuando ese chico decía que quería convertirse en jugador de fútbol, estaba hablando en serio. Fue entonces cuando su club derrotó a Es-

Un par de meses atrás, un morocho de ojos azules y camiseta a rayas, entristeció a todo el barrio de la Boca y le dio una alegría a su equipo, Rácing Club, en casi tres décadas de tristeza. El morocho se llama Rubén Capria y después de ese 6 a 4 memorable en la Bombonera, nadie duda de que El Mago es uno de los nuevos ídolos del fútbol argentino.

En acción: un ídolo de Racing y de todo el fútbol







udiantes de La Plata por cinco goles de los cuales, cuatro, fueron convertidos por el chico de ojos claros.
La gente de Estudiantes se lo llevó intuyendo, tal vez, que el pibe artífice de la goleada iba a ser uno de los grandes.

Datos importantes

El hoy indiscutido número 10 de Racing, jugó en Estudiantes en las buenas y en las malas. Con los Pinchas vivió el descenso y la vuelta a primera. Y después, la gran sorpresa: Capria fue transferido a Racing nada menos que en 1 **millón de dólares.**
Con 25 años, El Mago sintió quizás por primera vez su condición de ídolo ese domingo tan mentado en La Bombonera. Aunque modesto, el día después Capria dijo que no fue únicamente su mérito, que Racing tiene la delantera más potente del fútbol argentino.
Intentó estudiar veterinaria pero, como ya dijimos, él siempre lo tuvo claro. El pibe de General Belgrano siempre quiso jugar al fútbol, y cuando en ´78 miraba a Kempes "te juro que me veía a mí con la número 10".
¿Quién dijo que los sueños no se convierten en realidad?

COMPRENDIENDO LOS VIDEO GAMES

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN INTELECTUAL DE TOP KIDS. EN ESTAS PÁGINAS, HABITUALMENTE HABLAMOS DE LAS COSAS QUE PASAN DETRÁS DE LOS VIDEOJUEGOS, COMO POR EJEMPLO EL PROCESO DE PRODUCCIÓN; TAMBIÉN HABLAMOS DE COSAS RELACIONADAS CON ELLOS, COMO EL COLEGIO DONDE ENSEÑABAN A DISEÑAR UN VIDEO GAME; O LA EXPOSICIÓN DEL E3. EN ESTA OCASIÓN, VAMOS A VARIAR UN POCO Y A JUGAR CON ESTAS DOS PÁGINAS. PORQUE VAMOS A HABLAR DE LO QUE PASA DENTRO DE NINTENDO, SU FORMA DE PENSAR Y SUS PROYECTOS, DESDE EL IMBATIBLE LANZAMIENTO DEL DONKEY KONG COUNTRY.

DETRÁS DE LA ESCENA

El DKC fue un secreto confidencial hasta junio de 1994, más precisamente, la época en que se estaba jugando el último mundial de fútbol. Durante esos meses se dio a conocer la existencia del Donkey Kong en la increíble exposición CES (Consummer Electronic Snow), realizada en Chicago, Estados Unidos.

Luego de su lanzamiento, Nintendo anunció que realizaría una inversión multimillonaria en la cual le daría un 25 por ciento de intereses a Rare, la prestigiosa empresa editora de juegos y descubridora de nuevas técnicas y tecnologías como, por ejemplo, DKC y su revolucionario ACM (modelo avanzado por computadora).

Esta es la primera inversión que hace Nintendo fuera del Japón. Rare, bajo la firma **Rareware**, va a estar descubriendo nuevos títulos para el SNES, el Virtual Boy y el Ultra 64.

Gracias a una conferencia brindada por el presidente de Nintendo para sus filiales americanas, Howard Lincoln, pudimos extraer gran información acerca de la mentalidad de esta empresa. Licoln afirmó lo siguiente: "basándonos en el tremendo éxito de DKC y KI, es claro que Rare es la mejor editora de videogames del mundo. Igual que en la industria del cine, donde hay sólo un puñado de personas que hacen buenas películas, la industria del videogame solamente tiene unas pocas personas que hacen cosas grandiosas en los juegos. Nintendo considera al grupo Rare como el "Spielbërg" del videogame".

Mario y Diddy descubren un cofre junto a los símbolos de Rare.

Si hablamos exclusivamente de Nintendo, todos querrían saber acerca del Ultra 64. Sí, es cierto: todos estamos seguros de que va a ser la mejor máquina del mercado y que va a tener un precio realmente bajo en comparación a todo lo que podrás hacer con ella, pero no hay que volver locos a todos haciéndolos esperar ansiosamente a este "monstruo" de 64 bits.

El SNES es una máquina impecable que tiene gran capacidad que, a su vez, será utilizada si las demás empresas se compenetran en el proceso de videogames y aplican nuevas técnicas y tecnologías. El mejor sistema del mundo, si no tiene un gran soporte de juegos, no es nada. Esto mismo es a lo que apunta Nintendo. Si ellos sacaban el Ultra meses atrás, el público sólo iba a poder disfrutar de dos o tres títulos. Ahora, con el tiempo que le dieron a este proyecto, el Ultra saldrá con una gran cantidad de juegos entre los que podemos mencionar a un **Mario**, un **Zelda**, **Mario Kart**, un **Donkey Kong**, un **Final Fantasy**, entre muchos otros más.

Tampoco nos olvidemos del Gameboy. Rare ha hecho magia y ha trasladado a este sistema portátil, al **Donkey Kong Country** y al **Killer Instinct.** El primero, bajo el nombre de **Donkey Kong Land**.





CANTIDAD & CALIDAD

Durante la conferencia, una pregunta llamó particularmente la atención: ¿cuántos títulos con la calidad del DKC se lanzarán el próximo año?. La respuesta fue simple: no se trata de cantidad sino de calidad. Ya conocemos a DKC II y muy pronto sabrán de algún otro. Nintendo reducirá la cantidad de títulos para este año y, como dijimos anteriormente, aumentará la calidad.

Vale aclarar que tampoco se dedicará de lleno a sus nuevas máquinas Ultra 64 y Virtual Boy sino que, también, soportará al SNES y al Game Boy. No quieren que pase lo mismo que con el Nintendo de 8 bits, que desapareció del mercado casi por completo.

EN SÍNTESIS...

Para decirlo en pocas palabras, Nintendo apostará en el '96 al software, inclusive, cuando aparezca el Ultra 64. Se dedicará por completo a la producción de juegos para sus cuatro sistemas que están en el mercado con la mejor calidad y perfección posible. Así que, no se desesperen: el Ultra está en camino. Pero todavía se le puede sacar mucho más jugo al SNES y al Game Boy.

Seguimos recibiendo cartas desde los puntos más alejados del país. Y nos pone contentos ya que, de esta forma, nos podemos comunicar todos y contarnos todo lo que nos interesa. Por supuesto, queremos que sigas escribiéndonos para decirnosnos todo lo que vos tengas ganas. ¿Dónde? Como siempre, a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital.

Matías Ruibal con extensa y detallada carta

Nuestro lector oriundo de Ensenada fue en su carta directamente al punto: "la revista es demasiado cara (debería salir 6 o 5 $). Tendrían que ocuparse más del Sega y dejar ese aparato que nunca en la vida fue algo si no fuera por el SNES y también dejar el aparatito de 4 tonos y ocuparse más del Game Gear, que tiene muchos colores... o del Sonic. Seguro que todo esto no lo publicarán. Cuando me compré la revista del video, me desilusioné mucho porque todos los games eran para SNES... pero la revista me consoló algo. (...) Pero a pesar de todo esto y mucho más, Top Kids me encanta y no lo para nadie".

Querido Matías: ante todo, queremos pedirte disculpas porque, como comprenderás, publicar tu carta íntegra nos llevaría media sección y no podemos permitirnos ese lujo con el poco espacio que tenemos. Por otro lado, creemos que hemos extraído lo más importante y esperamos que estés conforme con esto.

En cuanto a que no lo íbamos a publicar, te contamos que aquí rige la más pura y absoluta libertad de prensa... Especialmente para los lectores.

Cristina Ortega: riojana y fanática.

Para los que dicen que hacemos un programa y una revista machista, aquí tienen la respuesta. Hemos recibido la carta de Cristina Ortega y su señora mamá, quienes nos felicitan por programa y revista (hacemos lo que podemos... bah). Sub Zero y Sonya son sus personajes preferidos y, subrayan, esta es la tercera carta que envían en esta singular coproducción. Bueno... la tercera es la vencida. Como siempre decimos -y es verdad, créannos, ¡por favor!- tenemos un atraso infernal con este tema del correo. Con las disculpas del caso, aquí está la carta y, por favor, vuelvan a escribirnos.

Gonzalo Oscar Garcés nos tiene poca fe

Bah... en realidad, no lo sabemos. Sucede que él nos envió una carta pidiéndonos que la publiquemos en un número determinado porque, de esa manera, "creeré que ustedes leen todas las cartas y me sentiré muy orgulloso de la revista". ¿Qué decirte, Gonzalo? Siempre leemos todas las cartas y, a veces, no nos es posible cumplir con todos los pedidos que recibimos. Como ya dijimos anteriormente, no podemos contestar todas las que quisiéramos y, además, recibimos un montón. Esperamos que, a pesar del retraso, igual creas en nosotros y te sientas orgulloso. En cuanto a la información del Mortal Kombat 3, creemos que no te podés quejar: en los últimos números, publicamos todo lo que sabíamos del kombate y aún más.

Lucas, desde Córdoba con pedidos y passwords

Directamente desde Bell Ville, nos llega la carta de José Lucas Audisio quién, además, nos envió un montón de trucos y passwords (millones de gracias, ya los verás estampados en estas páginas). Además, solicita más información de Fifa Int. Soccer (no te podés quejar con este número) y, como si esto fuera poco, felicita por programa y revista. Pregunta sobre las revistas atrasadas. Y le respondemos lo de siempre: primero, pedíselas a tu kiosquero de cabecera. Después, llamá a la distribuidora. (En tu caso, distribuidora de interior).

Ivo, desde Uruguay, con algunos reclamos

Nuestro amigo uruguayo envía amable carta donde nos cuenta que ya ha mandado dibujos al programa pero que entiende que todavía no los hayamos mostrado ya que "sé muy bien que no soy el único que los manda". Además, pregunta sobre la fecha de estreno de la película del Mortal Kombat. No sabemos del otro lado del charco pero, de este lado, te contamos que se estrena el 1 de enero. Por otro lado, no te podés quejar: el número pasado dimos un adelanto recontra importante de la película con unas fotos buenísimas. ¿Te gustó?.

Andrea Torres y una carta reflexiva

En prolija letra y primoroso sobre, recibimos la carta de Andrea Torres, de 17 años y fanática de los video juegos. Nuestra lectora platense afirma que los games "son una buena manera de descanso y distracción de la mente, la despeja y te dejan olvidarte de los problemas. Cuando prendés la maquina, te desligás totalmente del mundo exterior y te concentrás tanto en el juego que te olvidás de todo lo que está pasando a tu alrededor. Entran en juego tu memoria, tus reflejos, tu agilidad y muchas otras cosas que vos nunca supiste que tenías". Seguro, Andrea, que hay mucha gente que coincide con vos. Y nosotros,



hasta cierto punto también. Claro, es importante como alguien dijo alguna vez que todo se haga en su medida y armoniosamente. Y esto también corre para los games.

Guillermo Emanuel di Bartolo Felicitaciones y palos

"Soy yo otra vez", inicia nuestro amigo su misiva reclamando por sus anteriores cartas. Bueno, como a todos, paciencia. Como habrás visto, esta vez te llegó el turno. Además del tirón de orejas por esta demora, Guille felicita por el número del "feroz Kintaro" (gracias, gracias) y sugiere secciones para la revista. Todas tus sugerencias están siendo estudiadas por nuestros expertos. En cuanto al número de Jax, esperamos que te haya gustado (es el anterior) y, sobre la edad del director... no podemos responderte... En realidad, no nos alcanzan los ceros de la máquina para ponerla. ¡Ah! Sobre la película Mortal Kombat, esperamos que ya la estés disfrutando en el cine más próximo a tu domicilio.

Claudia y su familia fanática

Con más que beneplácito, hemos recibido la carta de Claudia (30), madre de Hernán (7), Gonzalo (5) y Mauro (1), quién declara su fanatismo -al igual que el de toda su familia- de la revista y el programa.
En su carta, nos cuenta que Hernán es fanático del Mortal Kombat y, por otra parte, admite que ella y su marido se amanecen jugando al tetris (más de uno de nosotros también).
Por supuesto que coincidimos con vos en que, además de jugar, es más que importante divertirse de otras maneras como leer o ir al cine y también hacer deportes. ¿Leyeron chicos?
En cuanto a que les grabás el programa a tus hijos porque van al cole... ¿alguien te dijo alguna vez que sos la madre perfecta? Un beso y volvé a escribirnos.

Cortitas

*Leonardo Maffei, de Mar del Plata (de más está decirte que nos morimos de envidia porque vos estás "allá" y nosotros estamos "acá") solicita que le envíemos por correo las revistas 1, 2, 3 y 4. Lamentamos decepcionarte, Leonardo, pero no podemos mandarte los números que solicitás. Como ya hemos dicho otras veces, la forma de conseguir los números atrasados es pidiéndoselos a tu kiosquero de cabecera o llamando a la distribuidora que corresponde. El número especial de Killer Instinct, ya lo sacamos y, tus pedidos de trucos, ya los pasamos a las secciones correspondientes.
*Pedro Piñeiro, de Capital, dice que descubrió un error en el crucigrama de Scorpion. Hacemos nuestra mea culpa y, en cuanto a que querés una sección de la revista para cambiar games, te contamos que dicha sección existe y está en esta misma página (véase "cambio de mano").
*Facundo Centeno, desde Neuquén, nos cuenta que le gusta mucho el programa y que, para él, el personaje más apasionante es Sub Zero. "El dibujo lo hizo mi mamá pero yo lo pinté", dice. Felicitaciones a los dos.
* Miles de perdones para Omar Ramírez, de la Rioja. ¡Claro! Vos conocés la fecha en que mandaste tu carta y sabés que este retraso es, de verdad, imperdonable. Pero bueno, igual, aquí está la prueba irrefutable de que hemos leído tu carta. Perdón, otra vez...

Cambio de mano

* Martín Andersen desea cambiar los juegos de SNES Donkey Kong Country, Krusty´s Super Fun House, Mortal Kombat 1 y Gremlins 2 (éste último de Game Boy), por algunos de estos otros juegos: Yoshi´s Safari, Superman Alfred Chicken, Acme All Star, Spiderman and Venon, Megaman X, Tiny Toons All Star y Batman Animated Series, los últimos dos, de Game Boy. Los interesados pueden comunicarse al 298-2601.

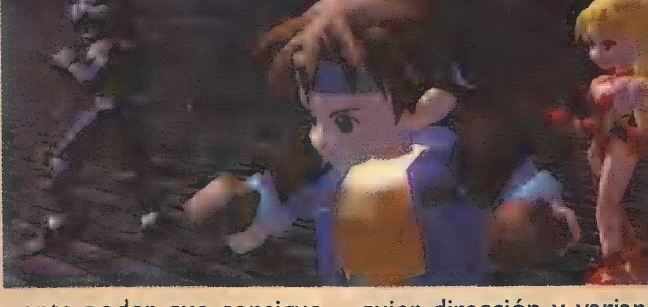
* Matías Ruibal de Ensenada (sí, el que aparece antes) quiere canjear un Sega con 7 casettes por un SNES. El sega tiene el transformador, dos joysticks y un total de 8 botones. Si te interesa, podés llamarlo al 60-02-06 o escribirle a Alem 336 (1925), Ensenada.



Un nuevo y enigmático colaborador se suma a nuestro staff. Se trata de La Sombra, quien mantiene en secreto su identidad debido a que de esta manera puede inmiscuirse y conseguir las noticias más exclusivas que no encontrarás en ningún otro lugar que no sea esta sección... la de las noticias Top Secret.

ZONA NINTENDO

Este mes es un mes especial. He logrado ingresar a los archivos más privados de Nintendo con el fin de conseguir la más codiciada información de su secretísimo Ultra 64. Pero entremos de lleno a la información que, debo aclarar, ya no son rumores, son hechos recién sacaditos del Shoshinkai Show.



Y sí, el día finalmente llegó. Después de dos largos años de proceso creativo, el Ultra 64 fue revelado en Japón, donde se le cambió el nombre a Nintendo 64 (por si no les queda claro, aquí se sigue llamando Ultra 64). El día del lanzamiento para Japón fue establecido para el 21 de abril de 1996. Y el precio es de **250 dólares,** tal cual se prometió oportunamente.



Y ante ustedes, el Ultra 64... La espera ya casi terminó.

Pero más importante que todo esto, es el impresionante poder que consigue entregar gráficos y experiencias de juego que no son posibles de lograr en los sistemas de 32 bits o, inclusive, en P. C. Pentium equipadas.

El hardware del sistema está compuesto por un 64-bit CPU que corre a 94 Mhz (que se traduce como 2 veces y media más rápido que los otros sistemas). Nintendo también anunció muchos otros avances técnicos del sistema como por ejemplo el logro de poder colocar cartuchos de 64 megas (que, en la práctica y gracias a técnicas de compresión equivaldrían a 300 megas actuales), y a un precio increíble.

El control del Nintendo 64 tiene un joystick, además de la tradicional cruz direccional. Esto permite a los jugadores mover a los personajes en cualquier dirección y variar la velocidad con que lo hacen. El control también presenta una abertura para ingresar "cartas de memoria", que les posibilita a los jugadores grabar sus juegos y trasladarlos a cualquier otro control.

Pero la verdadera estrella del show fue Mario, en otro clásico de Miyamoto. Esta vez, es Mario como nunca lo has visto antes, explorando mundos tridimensionales que sólo lo pudo soñar hasta ahora.



La primer foto del enigmático control del Ultra. Los colores de los botones seguramente variarán para la versión americana...

En Super Mario 64, un Mario completamente renderiado existe en mundos 3 D y se puede mover 360° mientras sortea nuevos obstáculos y desafíos para llegar a su meta.

Kirby también hizo su aparición en Kirby Ball 64, rodando a través de terrenos ondulados en un increíble game para 4 jugadores (obvio: el Ultra 64 tiene entradas para 4 controles).

Pero como si eso fuera poco, también se mostraron avances de nueve juegos en producción (en un 90% terminados) incluyendo **Shadows of the Empire de Lucas Arts, GoldenEye de Rare, Legend of Zelda 64** y una versión para cuatro jugadores de **Super Mario Kart.** Meras palabras no pueden explicar lo que son estos games. Nunca, NUNCA viste nada como el Ultra. Ah, y ya hay más de 30 juegos en programación... En cuanto a estas pampas, la fecha de lanzamiento sigue siendo abril. Pero no te pierdas el número que viene, ya que mostraré -como sólo La Sombra puede hacerlo- fotos de todos los juegos de los que te estuve contando.

ZONA 16 BITS

Este mes las noticias vienen de la mano de **Disney Interactive,** que a principios de este año lanzará dos juegazos. El primero es **Gargoyles**, un juego basado en la genial serie del mismo nombre, y que sigue la aventura de una gárgola, Goliath, en niveles oscuros y místicos. El segundo, y que sin duda es el más importante de los dos, es un juego llamado **Toy Story**, y que está basado en la nueva película de Disney realizada completamente en supercomputadoras. Los gráficos de este game tienen un aire, un estilo similar a los de Donkey Kong Country, y tiene, aparte de los niveles tradicionales de acción, niveles de carreras y al estilo Doom. Ambos juegos saldrán para el Génesis y SNES, pero las versiónes de este último son, creéme, de mayor calidad.



Disney ingresa a la industria del videojuego con todo.









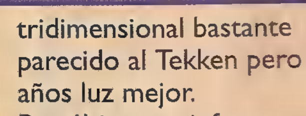
Las primeras fotos de Toy Story próximamente en el génesis o SNES más cercano a tu domicilio.

ZONA ARCADE

Este mes nos enteramos de muchos de los próximos grandes éxitos de arcades. El primero que te vamos a nombrar es el **Ultimate Mortal Kombat 3**, que es la versión mejorada del primer MK 3. Incluye cuatro nuevos personajes y escenarios... ¡y muchísimos secretos!. Otro juego es **Soul Edge,** juego de lucha tridimensional bastante parecido al Tekken pero años luz mejor.
Por último, te informamos que sale una versión para arcade de la serie Megaman. Se trata de una serie de acción para dos jugadores simultáneos y con unos gráficos impresionantes.



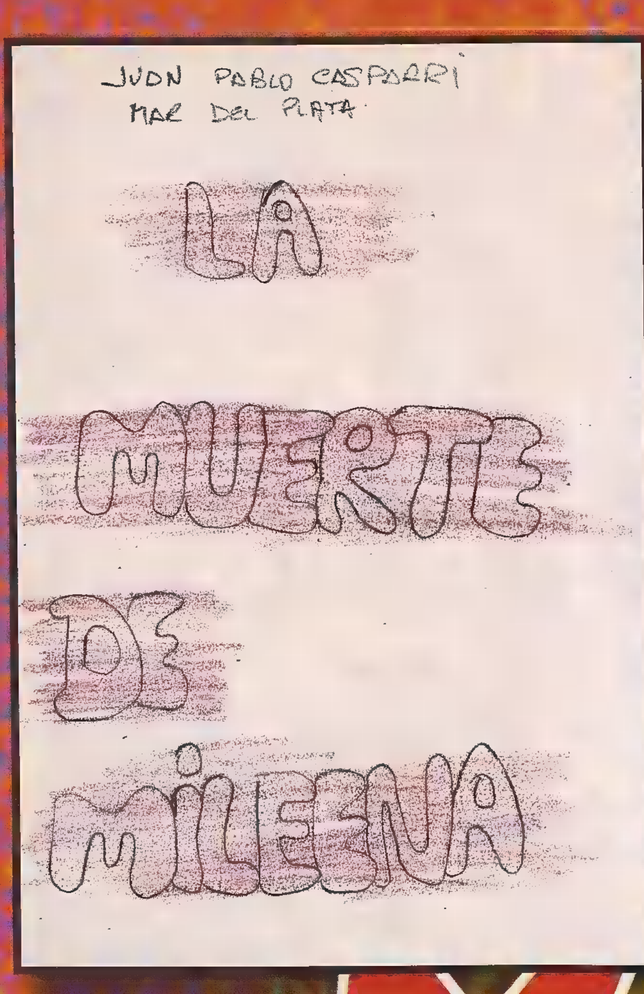
Este es el Soul Edge de Namco. Lucha en 3 D al máximo

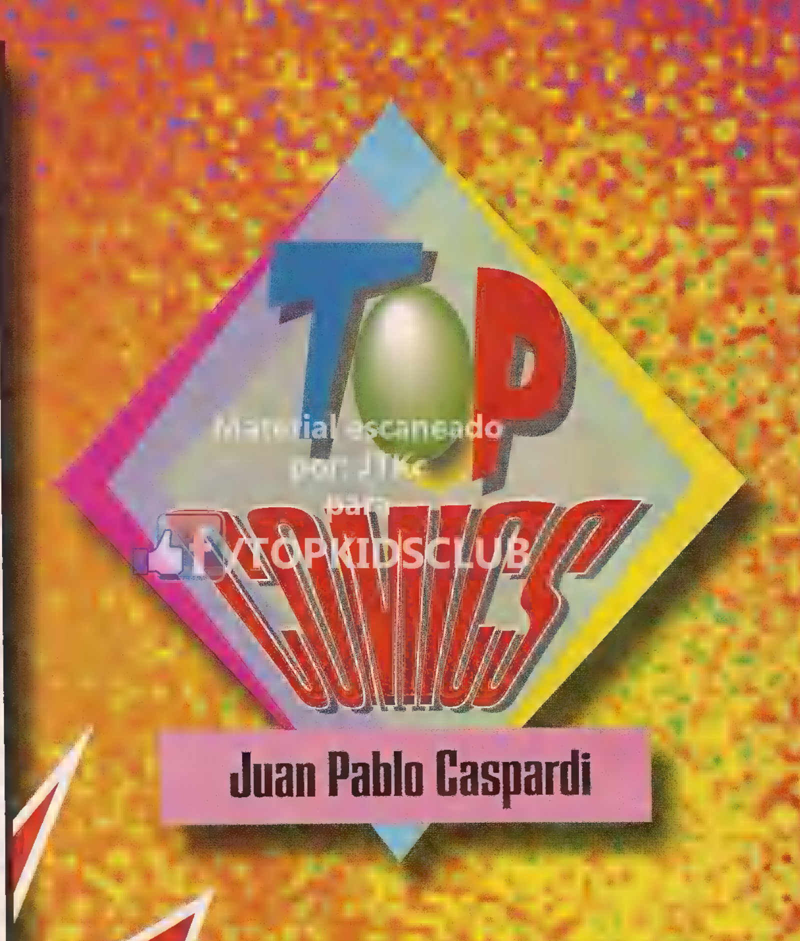




Acción para dos jugadores en Megaman: The power battle.

La Sombra se despide hasta el mes que viene. Espero que aproveches toda esta información exclusiva que, poniendo en peligro mi vida, he logrado conseguir para ustedes. Ser una especie de agente secreto especializado en los videogames no es nada fácil. Pero, lo cierto, es que adoro el

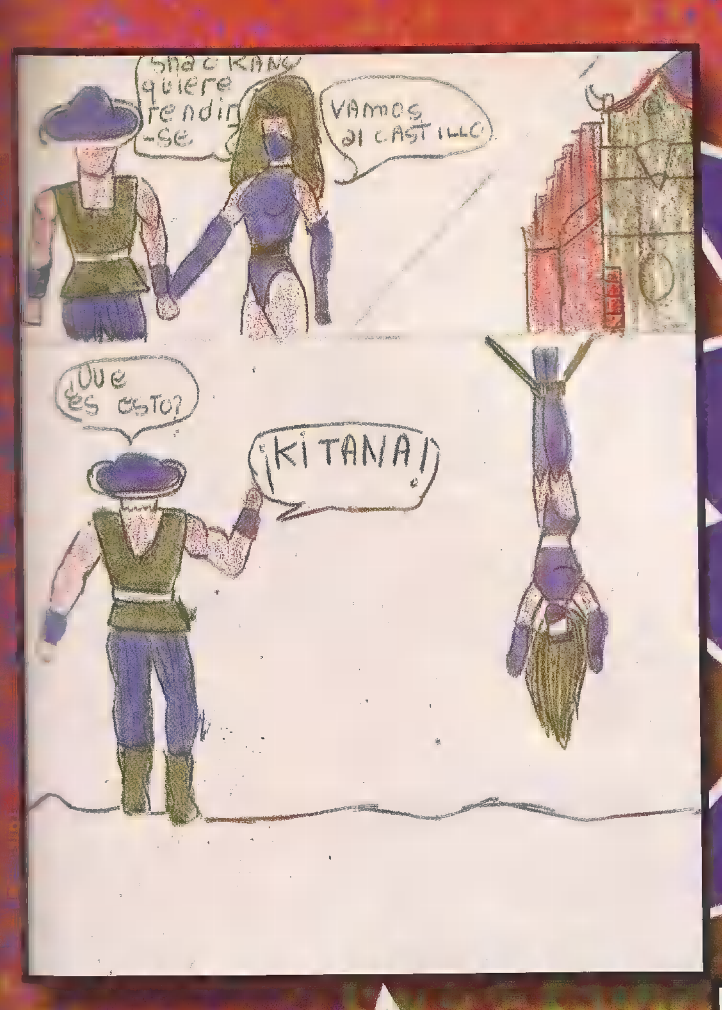




Juan Pablo Caspardi





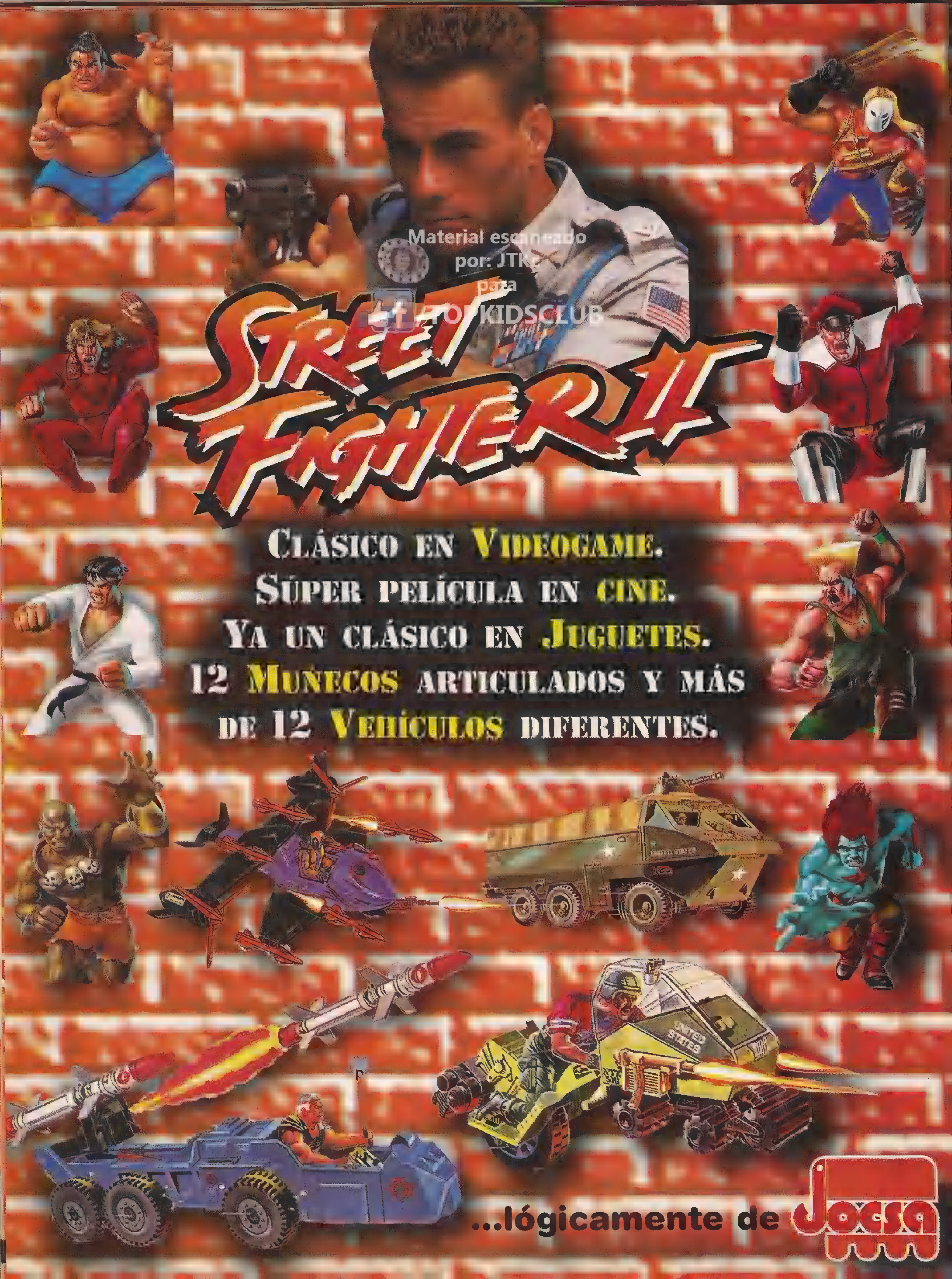

Shao Kahn quiere rendir-se
Vamos al castillo
¿Que es esto?
¡KITANA!


COMICS


COMICS

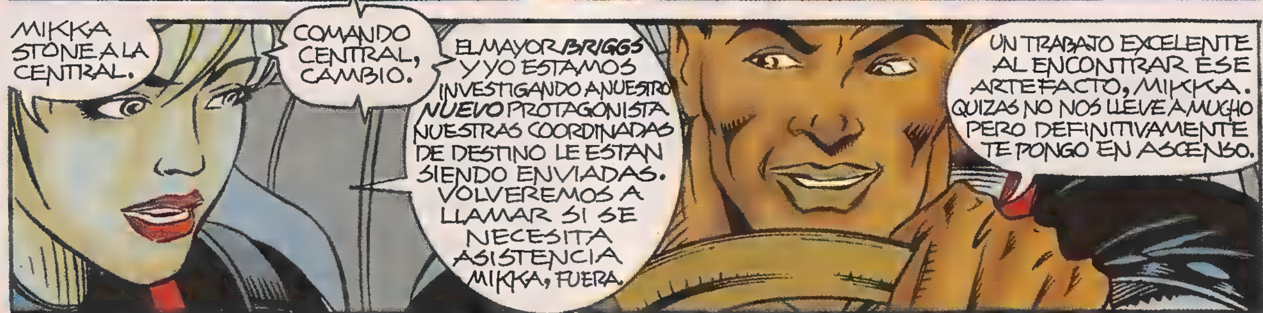

MiLeena te matare
¡¡fin!!
FIN




Material escaneado
por: JTK
para
TOPKIDSCLUB
STREET FIGHTER II
CLÁSICO EN VIDEOGAME.
SÚPER PELÍCULA EN CINE.
YA UN CLÁSICO EN JUGUETES.
12 MUÑECOS ARTICULADOS Y MÁS
DE 12 VEHÍCULOS DIFERENTES.
UNITED STATES
...lógicamente de
Jocsa


PARTE
V


UNIDAD 4 AL MOVIL ENCONTRARON "LA PISTA" PREPARENSE PARA CONTACTO.

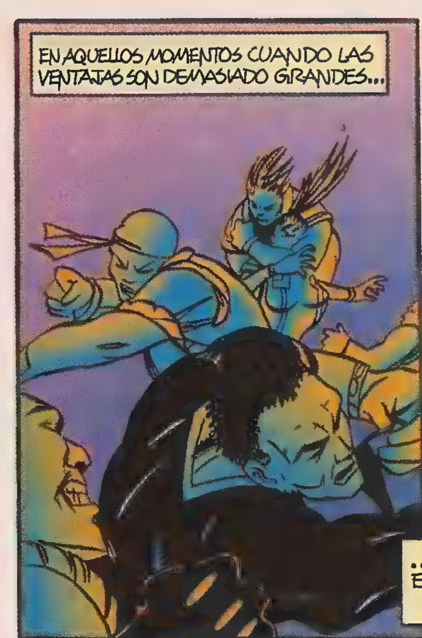

MIKKA STONE A LA CENTRAL.
COMANDO CENTRAL, CAMBIO.
EL MAYOR BRIGGS Y YO ESTAMOS INVESTIGANDO A NUESTRO NUEVO PROTAGONISTA NUESTRAS COORDINADAS DE DESTINO LE ESTAN SIENDO ENVIADAS. VOLVEREMOS A LLAMAR SI SE NECESITA ASISTENCIA MIKKA, FUERA.
UN TRABAJO EXCELENTE AL ENCONTRAR ESE ARTEFACTO, MIKKA. QUIZAS NO NOS LLEVE A MUCHO PERO DEFINITIVAMENTE TE PONGO EN ASCENSO.

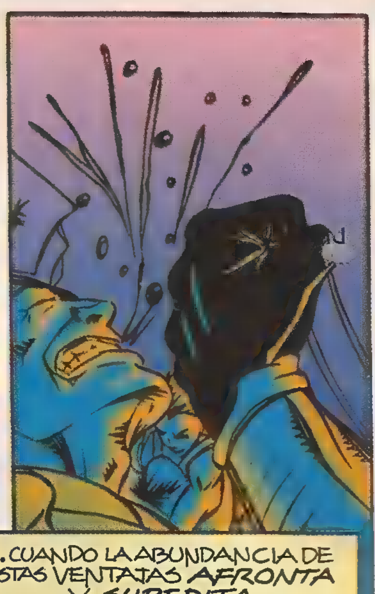

MIENTRAS JAX CORRE CALLE ABAJO POR LO QUE PARECE SER UNA POSIBLE PISTA, OTRO CAMION ESPERA CON ANTICIPACION CONFIADA...


CONFIADA PORQUE SUPIERON DESDE EL PRINCIPIO LO QUE SUPUESTAMENTE IBA A PASAR...
¡BIEN! COMO RATONES PERSIGUIENDO EL QUESO.


PARECE COMO SI TUVIERAMOS UN CLUB DE FANS MIKKA.
O ESO, O SU CAMION HA GUSTADO DEL NUESTRO Y QUIERE ARRIMARSE.
ODIO ROMPER TU CORAZON, JAX, PERO NO ES UN CLUB DE FANS. POR LA VESTIMENTA YO DIRIA QUE ES UN CAMION REPLETO DE NUESTROS MUCHACHITOS DEL DRAGON NEGRO!
SI, Y APUESTO A QUE LA ATRACCION ES EL ULTIMO PENSAMIENTO QUE TENDRAN.
¡SUJETATE! ¡PARECE COMO SI ESTUVIERAMOS ESTACIONANDO EL AUTO!
KA-RASH!
SCREECH


SI, PERO TENGO QUE DECIR QUE NUESTRAS BOLSAS DE AIRE O NO FUNCIONAN, O ESTE CAMION VINO SIN ELLAS.
¡JAX! ¿ESTAS BIEN?!
ESA VENGANZA FUE LA PARTE FACIL, MUCHACHOS.
¡ES CIERTO! ¡CHOCAR CONTRA ALGUNOS AUTOS ESTACIONADOS VA A SER COMO EXPLOTAR UNA BOLSA DE AIRE DESPUES DE HABERLO HECHO CONTIGO!
¡YO NO CONTARIA CON ESO, REPTIL! ¡ESTAMOS LEJOS DE SER ACABADOS POR ESTE PEQUEÑO "ACCIDENTE" QUE PLANEASTE!
EL CORAJE PUEDE LLEVARTE LEJOS... PUEDE LLEVARTE A SITIOS EN LOS QUE LOS DEMAS NUNCA PENSARIAN, POR LAS RESTRICCIONES IMPUESTAS POR SUS MIEDOS.
SIN CORAJE, HAY MUCHO EN ESTE MUNDO QUE NO SERIA, QUIZA MUCHO EN NUESTRAS VIDAS QUE NO EXISTIRIA SI NO FUESE POR LAS VALIENTES ELECCIONES QUE ALGUNOS HAN HECHO.
PERO A VECES, EL CORAJE PUEDE VOLVERSE EN CONTRA NUESTRO...
AAARGGGHHH!


EN AQUELLOS MOMENTOS CUANDO LAS VENTAJAS SON DEMASIADO GRANDES...




...CUANDO LA ABUNDANCIA DE ESTAS VENTAJAS *AFRONTA* Y *SUPEDITA*...


...DEVASTA Y CONQUISTA...


CUANDO LA DERROTA ATISBA SU REPUGNANTE ROSTRO EN UNA CURVA QUE TU DUDARIAS EN MIRAR... Y *HACE* QUE DIGAS... NO, *TE FUERZA* A DECIR...
BASTA.


¡BUEN INTENTO! PERO DEBERIAS HABER *SABIDO* QUE NO HABIA MANERA DE *VENCERNOS*.
NO CUANDO LAS VENTAJAS SON *TRES* A UNO, *GRAN HOMBRE*.
CALCULA TODO LO QUE QUIERAS *NOVIA*. ¡LOS NUMEROS NO IMPORTAN! LO UNICO QUE IMPORTA ES QUE TU VIENES CON NOSOTROS. *ROJAK* TIENE ALGUNAS COSAS PARA DECIRTE.

CONTINUARA...

FUTUROMETRO

ARIES: el año empieza con todo. Ese bronceado caribe que estás obteniendo (en la playa o en la terraza, no importa donde) te asegura éxitos con el sexo opuesto. ¡Aguanten los arianos (as)!!!

TAURO: el reencuentro con tu ex fue más que positivo. ¡Sí! La reconciliación marcha sobre ruedas y, durante las vacaciones vivirán juntos cosas inolvidables.

GEMINIS: durante la primera quincena del mes tendrán una extraña sensación de abandono ya que muchos amigos ya están de vacaciones en otro lugar. Don´t worry: en breve, ustedes también estarán disfrutando de las olas y el viento.

CANCER: aquello que estaban esperando desde hace tanto tiempo, por fin llega durante este recién estrenado 1996. Disfrútenlo y ...felicitaciones porque es justo lo que querían.

LEO: la playa viene mucho mejor que las sierras para los leoninos. Los más románticos (as) descubrirán el extraño placer que provocan los atardeceres playeros.

VIRGO: ...estarán re contentos porque durante estas vacaciones harán muchísimos nuevos amigos. Guarni con el sol: no se lo tomen todo de golpe que hace mal a la piel.

LIBRA: este mes será ideal para que practiquen turismo aventura. Sí: unas vacaciones al más puro estilo Robinson Crusoe son las más adecuadas para un libriano que se precie de tal.

ESCORPIO: se inicia una época de romances. Vaya uno a saber porqué pero los y las escorpianas no dejarán a nadie en pie. Aflojen un poco, che, que los demás también tienen derecho...

SAGITARIO: los veranos de Sagitario siempre son apasionantes. Y éste no será la excepción. ¿Detalles? Practicarán los deportes más extraños, saldrán todas las noches y conocerán a la mujer (el hombre) de sus sueños.

CAPRICORNIO: enero no se presenta muy divertido que digamos... Deberán ponerse al día con algunos asuntos -ordenar el cuarto, trabajar durante parte del día- y eso les dejará poco tiempo para la diversión. En febrero, todo cambia.

ACUARIO: los distraídos acuarianos deberán poner atención en los horarios ya que, de no ser así, perderán los trenes, aviones o micros que los trasladen a los más paradisíacos lugares. Hagan las cosas con tiempo para evitar sorpresas desagradables.

PISCIS: grandes oportunidades a nivel sentimental. Pero no apuesten a las reconciliaciones: la novedad es, para ustedes, lo mejor. Además, las salidas con amigos estarán a la orden del día durante todo el mes.

Los Genios No tenemos derechos

por el Prof.
Mauricio Aarón Maquiavello

DELIRADO

La gente de la redacción no sabe hacer nada sin mí. Con decirles que han venido a molestarme a mi lugar de descanso (lugar que no revelaré ya que mis admiradores acudirían en masa a visitarme), desesperados tan sólo porque yo me he tomado mis más que merecidas vacaciones. ¿Pueden creerlo? Un genio como yo no tiene derecho a irse a la playa o a las sierras a descansar del estrés anual porque, si no, sus compañeros de trabajo se sienten perdidos. Así las cosas, han venido a buscarme y no me dejaron en paz hasta que hiciera la solemne promesa de entregar esta columna para la revista de este mes. Conmovido por su desesperación, abandoné finalmente mi reposera y me senté frente a la computadora a escribir estas líneas. En el fondo, yo también soy un sentimental.



¡Ahora en la costa!

¡LLEGÓ EL NINTENDO TRUCK!

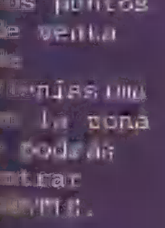
Nintendo®

WORLD TOUR

Tu camión interactivo te acompaña durante tus vacaciones en toda la costa atlántica. Claro, con el Killer Instinct, el Donkey Kong Country 2, el Yoshi´s Island, el Mortal Kombat 3 y todos tus games preferidos, ahora, en la playa.

Subite ya al Nintendo World Tour y después bajate... Sí podés...









Hacete socio del club Top Kids

Nombre: ....

Calle: .... N° ....

Ciudad: .... (Cod. Postal) .

Provincia: .... Tel.: ....

Fecha de Nac.: .... Documento: ....

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

☐ SNES	☐ NES	☐ PC
☐ MEGA / GENESIS	☐ GAME BOY	☐ Otra (¿cuál es?)
☐ FAMILY	☐ GAME GEAR	....

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

....
....
....

El sorteo se realizará en el último programa de ENERO de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Top Kids Music

Nacional

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Internacional

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....



GANATE UNO DE LOS CINCO CARTUCHOS SUPER NINTENDO

Este espacio tiene su importancia. Gracias a estos cupones podés participar de concursos y opinar. Y tu opinión, lo sabés bien, en Top Kids tiene mucha importancia. Si no fuera así, esta revista no existiría. Y esto es cierto.

Top Kids Toys

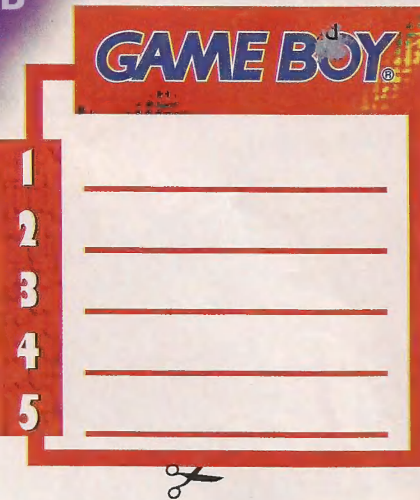
Nenas	Varones	Juegos de Mesa
1)	1)	1) ....
2)	2)	2) ....
3)	3)	3) ....
4)	4)	4) ....
5)	5)	5) ....



GAMES

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1. ____
2. ____
3. ____
4. ____
5. ____
6. ____
7. ____
8. ____
9. ____
10. ____



GAME BOY

1. ____
2. ____
3. ____
4. ____
5. ____

SONY PLAYSTATION

1. ____
2. ____
3. ____
4. ____
5. ____



3DO

1. ____
2. ____
3. ____
4. ____
5. ____
6. ____
7. ____
8. ____
9. ____
10. ____

MEGA

1. ____
2. ____
3. ____
4. ____
5. ____

SEGA SATURN

1. ____
2. ____
3. ____
4. ____
5. ____

PC

1. ____
2. ____
3. ____
4. ____
5. ____

Las cartas envialas a: Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.



Informe especial de Top Secret.

Nuestro nuevo y misterioso colaborador, **La Sombra**, va a emprender una aventura que revelará la verdad definitiva e inapelable sobre el Nintendo Ultra 64. Prometió muchas fotos de todos los juegos. Y, quienes lo conocen, saben que cumple. Así que ya sabés: el mes que viene, en el informe especial de **Top Secret**, el Ultra 64 se viene con todo.



El Virtua Fighter II llega al Saturn



Y **Top Kids** te lo muestra como nadie te lo mostró antes con todos los pro y los contra de esta conversión. Puntaje, veredicto y descripción garantizadas, en el próximo número de tu revista.

Lo mejor en consolas

Los mejores juegos de Playstation, 3 DO y PC para finalmente poner todas las cartas sobre la mesa y que vos puedas decidir cuál será tu futura consola.



Juego del mes arcade Megaman

Capcom se decidió por lanzar en arcades la primera versión del exitosísimo juego de consolas Megaman, con una innumerable cantidad de mejoras, opciones y hasta la posibilidad de jugar de a tres personas a la vez.

Buceo: La emoción de la profundidad

Con cada día más fanáticos aquí y en todo el mundo, el buceo es un deporte emocionante e ideal para estos meses de verano. Todo lo que vos querés saber acerca de esta actividad con cierta sensación de aventura, lo vas a encontrar en esta nueva sección de **Top Kids.**




Killer Cuts
Nintendo

1º DE ENERO GRAN ESTRENO DE LA PELÍCULA MORTAL KOMBAT

TAMBIÉN

EDICIÓN ESPECIAL DEL COMIC BATTLEWAVE



NO TE LO PIERDAS

COMPRALO EN TU KIOSKO